http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Anno 3 • Numero 4 • APRILE 1997 • L. 7000

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

ZETA • Pubblicazione mensile- Sped. in abb. postale comma 20/c legge 549/95 - Milano

UNA RIVOLUZIONE NEI GIOCHI 3D

24 PAGINE di anteprime

ALLA SCOPERTA DEL GIOCO DELL'ANNO

MDK

Un eroe alla caccia degli alieni

ARMATI DI SPADA E DI MAGIA IN UN MONDO FANTASY

EGSTATICA 2

SOLUZIONI E TRUCCHI DI

Tomb Raider • Larry 7 • Heroes of Might & Magic 2

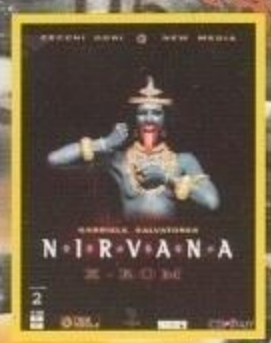
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

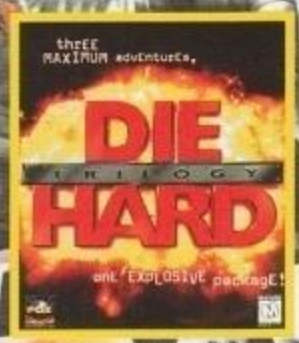
http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

C.SO FRANCIA, 11/bis - 10138 TORINO
Tel. 011/43.43.110
Fax 011/43.45.931

ROSCIO & ASSOCIATI





NOVITA'

- GIUBBOTTO VIRTUALE PER PICCHIADURO
  LIT. 199.000

- PC TRACKSTICK: JOYSTICK / MOUSE
  LIT. 100.000

- CASSE AMPLIFICATE 120 W con WOOFER
  LIT. 169.900

NIRVANA	**Lit. 99.900**
Direttamente nella vostra mente il gioco MADE IN ITALY	
DIE HARD TRILOGY	**Lit.129.900**
Convertito direttamente dalle console.Un gioco...ESPLOSIVO	
DRAGONHEART	**Lit. 99.900**
Un Drago per amico!	
RED ALERT	**Lit. 79.900**
GENEWARS OFFERTA DEL MESE!	**Lit. 85.000**
Dalla BULLFROG il 1° Gioco di strategia IN ITALIANO	
THE FIGHTER VS. XWING	Tel. per prenot.
MONKEY ISLAND 3	Tel. per prenot.
TOMB RIDER	Lit. 99.900
NASCA RANCIN 2	Lit. 99.900
CAMPIONI	Lit. 89.900
MAX	Lit. 99.900
DIABLO	Lit. 99.900
SEGA RALLY	Lit. 89.900
BROKEN SWORD	Lit. 99.900
MASTER OF ORION II	Lit. 89.900
MAGIC THE GARDERING	Tel. per prenot.
WAR WIND	Lit. 99.900
DESCENT 2	Lit. 69.900
PANDORA DIRECTIVE	Lit. 89.900
Z (in italiano)	Lit. 89.800
DAGHERFALL	Lit. 99.900
CYBER MAGE	Lit. 89.900
JEDI KNIGHT	Tel. per prenot.

SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PER PC

DISPONIBILE ACCELERATORE VIDEO DIAMOND MONSTER 3D

Prezzi IVA inclusa - Spese di spedizione escluse

http://www.oldgamesitalia.net/
uzione.it e-mail: evo_
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mettetevi a sedere... è arrivato...

Leisure Suit

LARRY 7

In crociera sulla nave più sfarzosa del mondo, una nuova avventura di Larry piena di donne tridimensionali stupende e mai conquistate e dialoghi da spanciarsi.

ATTENZIONE:

è la prima avventura grafica con puzzle "gratta e annusa..."

CD-ROM

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O COMPATIBILE,
486 DX/66 O SUPERIORE,
WINDOWS '95, WINDOWS 3.1,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, LETTORE CD-ROM 2X,
SVGA 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
CON DAC PER WIN., (SOUNDBLASTER,
PRO AUDIO SPECTRUM
O COMPATIBILE PER MS DOS),
MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

SIERRA®

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Numero 25
APRILE '97

Pubblicazione mensile registrata:
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.7000

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2
20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
E-MAIL: zeta@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
(ralbini@ilmioweb.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(arossetti@ilmioweb.it)

CONSULENZA EDITORIALE
Andrea Minini Saldini
(gorman@ilmioweb.it)

HANNO COLLABORATO
Marco Andreoli, Andrea Giolito, Simone Bechini, Tiziano Toniutti, Paolo Cupola, Carlo Barone, Vincenzo Beretta, Massimo Triulzi, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Luca Chichizola, Andrea Maselli, Alessandro Stanchi, Emanuele Sabetta, Luca Bonacina, Giorgio Baratto, Paolo Dente

CONSULENZA GRAFICA
Sara Fort, GianVittorio Cutri

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *Pc Gamer* e *Pc Review*.
Copyright Future Publishing Ltd, Inghilterra 1995/1996.
Tutti i diritti riservati.
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

FOTOLITO
Typing (Milano)

STAMPA
Canale - Torino

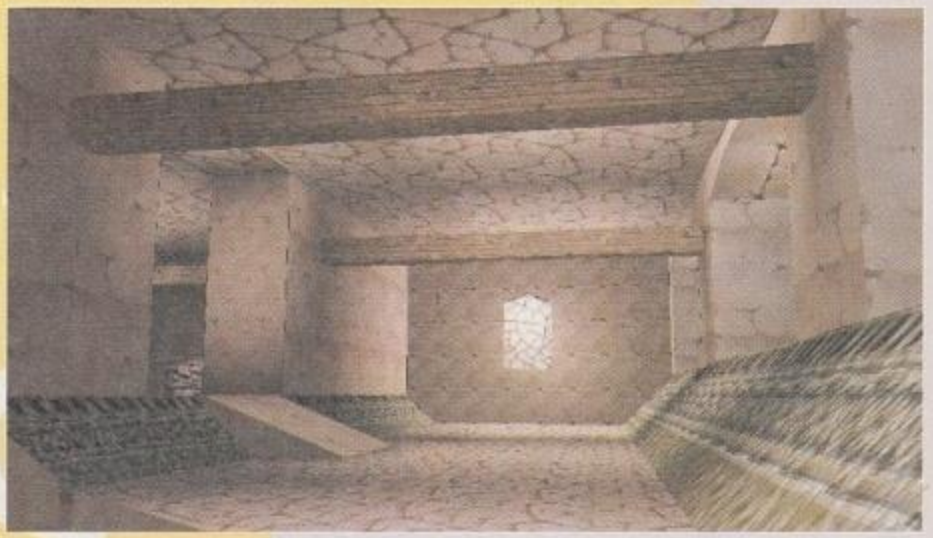
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092
Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

Le Onde Sonore che hanno espanso la mente dei redattori e dei grafici sono state prodotte da:
ORB - Orbilvion
ZAP MAMA - 7
U2 - Pop
MORPHINE - Like Swimming
ARTISTI VARI - Made in Habana
ARCHIVIE - Londinium

DARK VENGEANCE

22

Le avventure ambientate in mondi tridimensionali sono la nuova moda. E questo nuovo gioco della Reality Bytes, un po' avventura e un po' GdR, promette molto bene anche grazie a un nuovo engine grafico



OUTPOST 2

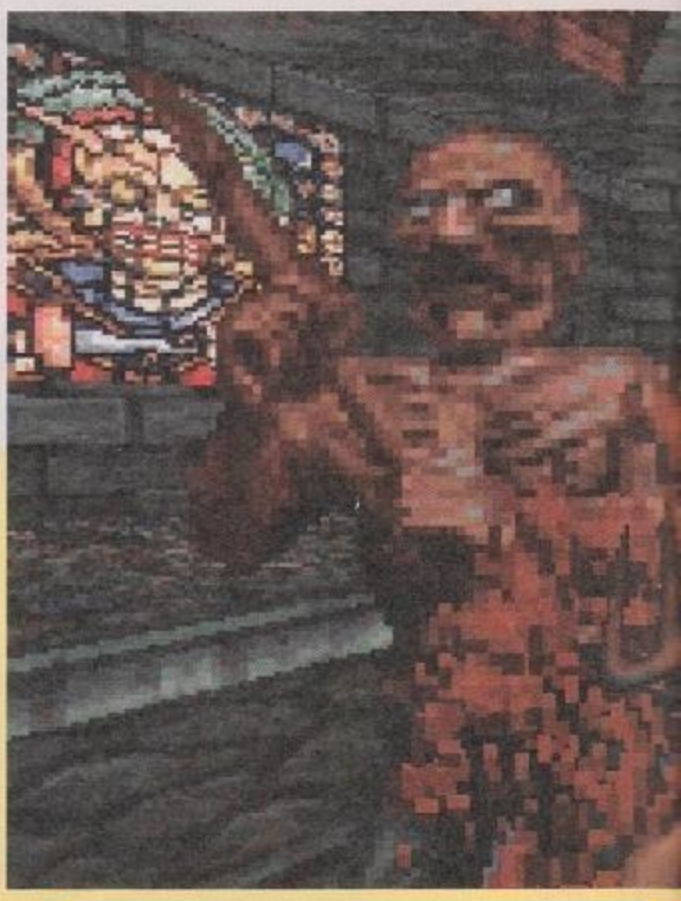
28

Dopo la delusione di *Outpost*, la nuova versione è stata comletamente stravolta dall'originale e questa è già una buona notizia. Per scoprire cosa ci riserva questo nuovo gioco della Sierra basta leggere la nostra corposa anteprima.

QUAKEMANIA

38

Non ne potete già più di *Quake* e siete alla ricerca della nuova versione? Non preoccupatevi alla iD ci stanno già lavorando. Siamo andati a trovarli per conoscere cosa bolle in pentola negli uffici della software house americana.



OCCHIO AI COLORI

- ZETA News
- ZETA Speciale
- ZETA Prima Visione
- ZETA Test
- ZETA Multimedia
- ZETA SOS
- ZETA Rubriche
- ZETA Posta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MDK

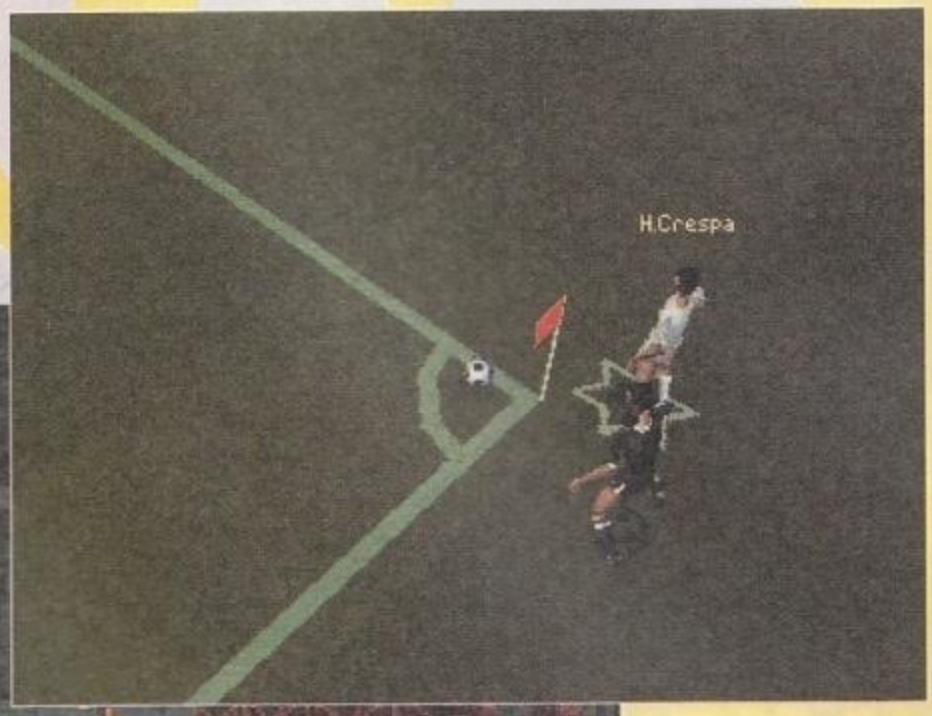
58

Dalle piattaforme ai giochi in 3D. Questa è la storia di Dave Perry che ha scelto di stupire il mondo con *MDK* il suo primo lavoro per PC. In pratica una vera rivoluzione nei giochi. Dave Perry ci spiega il motivo.

KICK OFF 97

68

Paolo Cupola, il segretario della Federazione Fantacalcio, ha messo a dura prova questo nuovo capitolo nella saga calcistica per PC. Questa versione sarà migliore di quella deludente dell'anno scorso?



EVE

76

Dopo *Explora*, Peter Gabriel torna all'esperienza multimediale con *Eve*, un CD-ROM multiformato che tenta di creare una dimensione alternativa alla vita reale. Un vero sballo artistico e pieno di stimoli per imparare ad amare la Terra e gli uomini.

ECSTATICA 2

64

Un altro seguito arriva sui nostri schermi. E questa nuova avventura della Psygnosis, in stile *Alone in the Dark*, è una vera opera d'arte, oltre che un gioco difficile e impegnativo. Se avete dei dubbi basta guardare le immagine della recensione.

S.O.S.

82

Proseguono le soluzioni di *Larry 7* e *Tomb Raider*. I Paglianti Bros si sono dedicati anche a *Heroes of M&M2*, oltre alla solita posta e gabole per tutti i gusti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

TRUCCHI E SEGRETI PER COLORARE UN BALCONE ALL'OMBRA

COME RIPRODURRE LE PIANTE GRASSE

I LAVORI DEL MESE DI APRILE

ORA E' IL MOMENTO DI PIANTARE LE CIPOLLE

COME COLTIVARE I LIMONI IN VASO

LA MERAVIGLIA DI UN GIARDINO DI MARGHERITE

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

ASTELLO EDITORE - TEL.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Z mail

Una raffica di notizie ad aprire la Z-Mail del pesce d'aprile, e nessuna di queste è uno scherzo. Uno, il tabellone dei punteggi è morto. A parte pochissimi giochi, non si vede più una Hall-Of-Fame o una Scoreboard definita di tale nome da anni. Ci sono delle eccezioni, ma considerato cheat, gabole e trucchi presenti e disponibili come non mai, non valgono più di tanto. Diciamo anche che molti giochi si sono "evoluti" lasciando a casa il punteggio come cosa fine sè stessa, scrollandosi così definitivamente di dosso il pesante marchio degli "eredi del flipper" (era ora), e adesso sembra che finalmente si punti più al concept e ad intrattenere il giocatore che a farlo esaltare (?) con "miliarda de miliarda de punte tutte tempestate de diamanta" (G.Bracardi). Due, il Andrea "il Conte" Minini Saldini ha abbandonato la barca di ZETA per approdare ad altri lidi da noi al contempo lontani e vicini. Stiamo tutti ancora piangendo e tra le montagne di fazzoletti appallottolati spuntano le prime tenere recensioni che il Conte aveva regalato allo Studio Vit. Ovunque tu vada o Nobile faro luminoso, abbi cura di te e buona fortuna, anche se in realtà già sappiamo che risentiremo parlare del Conte molto presto. Questa cosa dell'abbandono del Conte non deve farvi pensare a litigi o cose del genere : semplicemente, a volte delle collaborazioni si esauriscono dopo un pezzo di strada fatta assieme. Andrea era con noi da più di sei anni e ha sentito l'esigenza di respirare aria nuova, tutto qui. La quasi totalità di questa Z-Mail un po' speciale è quindi dedicata all'ultimo sforzo del Conte, ovvero la megachattata di ZETA su IRC del 13 marzo scorso. Detto questo, ciau ciau Nobilastro e bon voyage...Tre: una settimana fa m'hanno fregato la macchina, una bella Cinquecento targata D5 (che tra un po' quindi diventa auto d'epoca) su cui avevo speso anche un paio di testoni tra ristrutturazioni esterne ed interne. Chiunque mi conosca sa che di macchine e motori non me ne frega niente, ma quei soldi sul "cinquino" andavano spesi per un valore affettivo...è una macchina che in famiglia ci si tramanda e mi piacerebbe un giorno lasciarla solennemente nelle mani di mio figlio. La Polizia l'ha ritrovata ieri, leggermente distrutta ma deambulante. Il punto è: nell'attesa sconsolante tra il furto e il ritrovamento, ho fatto un bel po' di giri su Internet recuperando tutti quei link ai siti pirata che per dovere di cronaca un giornalista deve avere. E un bel giorno, per una legge di compensazione morale contraria a più o meno tutti i miei principi, ho rubato pure io. Ho scaricato "cracks" per programmi criptati, codici di registrazione per degli shareware potentissimi, copie pirata di software costosissimo tipo il FrontPage 97, che poi ho cancellato ma l'atto che contava era quello del Download. Ho tirato giù eseguibili su eseguibili col rischio di beccare un megavirus, ma il fatto di avere tutta quella roba non mia in pochi minuti dava un brivido sanissimo ma dal malsano istinto. Nonostante poi come "esperto" (!) di settore venga regolarmente sommerso da campioni, giochi e press release che altri pagano con moneta sonante. Era il rubare la marmellata che interessava, probabilmente proprio come a chi m'ha fregato la cinquecento solo per girarci una settimana (non sono stati segnalati scippi e rapine con quella macchina). Chissà quante cose sono state scritte sul piacere dell'effimero e chissà se c'è veramente una differenza tra la pirateria a scopo di lucro e quella puramente, diciamo "culturale". Abbiamo tempo di porci questo dubbio fino alla morte totale, per autoconsunzione e vecchiaia, del concetto di "copyright". La rivoluzione tecnologica ci accompagna tranquillamente e costantemente dall'età della pietra, non manca molto.

Tiziano

Sua Eccellenza il Barone Tiziano Von Toniutti è disponibile a ogni vostra sollecitazione, basta che sia indirizzata a via Aosta 2, 20155 Milano se cartacea (affrancata, piccionata, aeropiantata, barchettata), Apecar@mbox.vol.it se telematica (ATTENZIONE, RIPETO: Apecar@mbox.vol.it è l'indirizzo preferito, ma potete tranquillamente lanciare E-mailali a Apecar@bbs.infosquare.it, anche se controllo meno spesso perchè il provider è a Milano, io sono a Roma e la Telecom mi sta tanto simpatica) oppure recapitata esclusivamente da stuoli di ancelle velate se in forma araldica o declamate da papiro - mai in quel caso pretendiamo la rima baciata.. Esiste anche una home page da cui scegliere messaggi/lettere, http://www.geocities.com/soho/8551, home-zone dell'efferata band del sottoscritto. Per chi vuole strafare, Pantagruele insegna, i rigatoni al ragù da rotolare giù per piramidi di parmigiano sono sempre accetti e avvisando sua Eccellenza un po' in anticipo sui tempi di scolatura, è possibile che il Brancen Reverendissimo venga a consumarli direttamente al vostro desco, portandosi appresso anche un numero di amici e congiunti a sua totale discrezione e arbitrio (Conte Minini Saldini compreso), magari importunando anche sorelle/amiche/cugine se presenti al convivio e in zone limitrofe. Il Barone si riserva anche il diritto di legarvi mani e piedi ai tavoli mentre apprendete digiuni l'arte di sbafare a scrocco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGENDA per i neo-letteranti di ZETA (che fanno sempre bene al saldo della redazza)

In questa rubrica vi capiterà di leggere nomi di cosa e persone che potrebbero suonarvi un attimo alieni.

Conte Minini Saldini: ERA il caporedattore di ZETA fino ad un mese fa. Da questo numero può considerarsi dimissionario e noi gli auguriamo il massimo della fortuna. Nobile per nascita e per tonalità ematica, il Conte Minini Saldini veniva spesso citato su queste pagine come faro illuminante in tante questioni acide e spinose. Per collaborare, lui non portava il monocolo, e adesso l'ha tolto definitivamente perché le lacrime (anche i ricchi piangono) ne rendono difficile l'utilizzo. Torna Conte, questa casa aspetta a te !

Riccardo Albini: l'ottuagenario direttore di ZETA. Colui che decide di quanti errori di sintassi è composto un articolo.

Er Costina Rigida: ZETA aveva, fino a sei rullantissimi numeri numeri fa, una costa rigida da rivista pro e patinata, attualmente data per dispersa nei sobborghi del Tiburtino Terzo (donde l'appellativo articolato). Da poco siamo tornati alle rullantissime spillette roots-punk che stanno seminando sconforto tra i lettori più fighetti e sventra pagine e la gioia tra i lettori che comprano ZETA per nasconderci in mezzo Le Ore Pocket.

Er Spillette: nemico giurato di Er Costina Rigida.

Maggio: mese fondamentale in cui non acquistare ZETA sarà da fessi. Garantito.

John Hiatt e Son Volt : rispettivamente, grandissimo cantautore americano appena uscito con un disco nuovo, e gruppo di new-roots in cui milita Jakob Dylan (figlio di cotanto papà) che hanno sollazzato il Toniuttofono durante la proclamazione solenne delle risposte che potete leggere questo mese.

R.G.B.: acronimo per Reparto Grafico Bastardo. Sono quelli che impaginano la rivista, mettono il testo verde su fondo blu e creano box stretti e illeggibili come questo. Dei bravi ragazzi da scudisciare almeno due volte, cotidie, senza ritegno, dopo una passata obbligatoria con l'Anal Detonator (vedere per delucidazioni a http:/www.sis.it/~dhs/ad/detonator.html)

DA BAMBINI GIOCAVAMO CON LA FANTASIA

Ciao Apecar!

Come ti avevo promesso durante la chattata in irc del 13 marzo, ti ho scritto questa letterina.

L'argomento di discussione sono i famosi emulatori. Si dice in giro che quando un computer viene emulato, o ha raggiunto l'apice del successo nella sua nicchia, o è un "caro estinto". In questa seconda categoria ricadono i nostri vecchi computer a 8 bit e tutte le console di prima (Nintendo, Master System, Gameboy) e quelle di seconda generazione (Pc-engine (non so neanche se c'è attualmente un emulatore), MegaDrive e SuperNes). Ultimamente ho preso da Internet un emulatore del Megadrive, il "Genem" che funziona discretamente bene anche sul mio umilissimo 486-66. Ho sempre invidiato un mio amico che poteva giocare a giochi come *Phantasy Star*, *Shining Force* e simili, così mi sono messo a cercare su Internet qualcuno di questi titoli. E li ho trovati. È inutile che ti dica che sto giocando a *Phantasy Star 2*, ma che ho già in serbo il 3 e il 4; mi sto divertendo come un pazzo. Ma non basta: ho trovato anche altri giochi che non sto ad elencare e potrò mettermi a giocare per dei mesi. Non sono tutte rose e fiori comunque: i giochi di ruolo sono si apprezzabili ma i platform tipo Sonic (1-2-3-ecc..) sono molto lenti. Allora per curiosità ho provato il GENEM su un P90 in ufficio. Il risultato è già apprezzabile. Non ho avuto modo di provare un P120 ma credo che come giocabilità siamo vicini all'originale. Vediamo cosa comporta tutto questo:

PRO: La Sega e come lei le altre case non farebbero meglio a "patrocinare" un emulatore, farlo sviluppare come si deve, e a vendere a basso prezzo i loro vecchi titoli ? Per loro potrebbe essere un rientro niente male, considerando che questi titoli oramai sono ammortizzati. (scusate il termine ragionieristico). Perché secondo la Sega per far girare Sonic ci vuole Windows 95?

CONTRO: Temo per l'aria fritta. In questo momento l'industria ludica è carente di buone idee. Anzi diciamo le cose come stanno. FA SCHIFO! Tutti pubblicano giochi di Formula 1, con cloni di *Quake*, con figli naturali di *Command & Conquer*. Non vorrei che ci fosse un dilagare di vecchi giochi, cosa che sarebbe doppiamente disdicevole. Un paio di considerazioni finali. Ma è mai possibile che Sid Meier si debba occupare direttamente della programmazione ?!? Non può affidare il compito a qualche assistente e occuparsi principalmente delle meccaniche di gioco? I Voti: in Chat è emerso il solito polemicone su "è stato dato troppo" "è stato dato troppo poco". Potreste anche incrociare le braccia per un numero e non mettere i voti al fondo delle recensioni :). Hasta Zeta !

Andrea "Garet Jax" Scarpetta

La Sega ha tutto l'interesse, suppongo, a spremere più soldi possibile dai propri prodotti. È molto più facile vendere un gioco vecchio di cinque anni rifatto e rilessato per Windows 95 piuttosto che convincere gli utenti di emulatori a comprarne una copia, per quanto a basso prezzo. La filosofia degli emulatori è quella del Freeware, nonostante la patina di ipocrisia obbligata che in Rete sembra pervadere l'argomento delle ROM (cose tipo "copiare le ROM è illegale, non me le chiedete, io ho preso le mie dalla macchina che avevo) quando poi con AltaVista basta scrivere ROMS+qualsiasi cosa cerchiate per trovarle immediatamente. Nel giro degli emulatori è tutto "free", dai giochi per il Vic20 alle ROM di Shinobi, Time Scanner, Gauntlet *e* Golden Axe *(il trend attuale sono proprio gli emulatori di coin-op : vi consiglio il Multi Gauntlet Emulator e il System 16 che supporta i vecchi arcade Sega). E quando è tutto Free, difficilmente si ha voglia di pagare per qualcosa di simile. Alla Sega lo sanno e infatti* Sonic *per Windows non è stato un grande hit, almeno non quanto si sperava. Ma va anche considerato che il gioco è vecchio e si vede, nonostante il remix. Spesso per far salire i bilanci bisogna metterci un po' di anima, Sid Meier lo fa e non lascia che quasi nulla sfugga al suo controllo (esagerato) da giocatore in primis, e businessman - perchè uno che scrive* Civilization *non è un pollo - soltanto poi. Un approccio raro ma che in questo strambo mercato spesso paga.*

SORVOLANDO A BRACCIA APERTE IMMENSE PRATERIE

Ciao Tiziano,

eccoti, nel caso ne avessi bisogno, una bella letterina piagnucolosa, sai di quelle che scrivi quando non sai che altro fare che sfogarti col Sig. Sconosciuto? Stasera sono parecchio depresso perché a casa le cose non vanno affatto bene, da quando mio padre se n'è andato pensavo che andassero a migliorare, di fatto nessuno lo sopportava, ma invece le cose non stanno proprio così. Mia madre lavora tutto il giorno e quando torna è generalmente stanca e arrabbiata al punto che non le si può dire nulla e, anzi, bisogna subire in silenzio il suo sfogo magari su cose che non c'entrano nulla. Il succo, Ape, è che mi sento solo e che purtroppo il computer da svago è diventato per me una catena che mi assorbe e mi cattura. Sorte per me l'effetto proprio di quello di una droga: distacco, paradiso artificiale, alienazione. Ma non è colpa di nessuna di quelle menate che ci facevamo ai tempi di K (ti ricordi le lettere di "20th Century Boy" e il dibattito sul c.d. "Homo Ludens"?). A me a quei tempi, povero sbarbatello amighista, mi sembravano cose così strane e da "uomini vissuti" che quasi invidiavo coloro che giocavano il ruolo dell'eroe maledetto per poter raccontare di essere stati schiavi del dischetto. Vedi, io cerco il computer (per la maggior parte Internet), sia perché è un mondo affascinante, ma soprattutto perché per me è diventato a tutti gli effetti una interfaccia come il dio Mercer nel libro "Do androids dreams of electric sheep?" di Philip Dick. E questo di certo non mi aiuta. Tutti ci accorgiamo che siamo sempre più soli e tutto va a peggiorare, ma non siamo abbastanza reattivi per cambiare la situazione. Siamo troppo apatici e schifosi per avere il coraggio di buttare via il mouse. Ya know, a volte si, preferirei il fuoco purificatore e la vita in un altro mondo come hai saggiamente suggerito nell'ultima intro di Z.

Ma non voglio tediarti oltremodo, immagino (e non riesco a contarle) le lettere di questo genere che ricevi. beh, grazie per lo sfogo, spero di non aver sortito effetti negativi. Ci sentiamo. In gamba, campione (?-N.d.R.).

Journeyman

Ehi, be happy, non ti far invischiare dal luogo comune del "lone-computer-man", per scelta o forzatura che sia... Va bene che nel 90% dei casi è così, ma anche per questi ci sono sempre i chat-forum di ZETA...altro che droga : è il paradiso a 14 pollici, o se preferisci l'Inferno a bassa emissione di radiazioni...guarda cosa siamo riusciti a combinare qualche giorno fa...

BAMBOLA BAMBINA IL MONDO GIRA INTORNO A NOI

Ovvero, veri, vari et eventuali stralci di un manipoli di disperati chiusi per due ore in un canale IRC. Hosts ufficiali : il Fu Conte ("Gorman" in IRC), "Speedy" Bechini e il sottoscritto ("Apecar"). Collaborazione indispensabile : Giovanni "Rasky" Bajo, che ha moderato a ritmi alterni, evitato "flood" vari (termine tecnico irc che indica quando una persona ripete numerose volte lo stesso messaggio)e soprattutto "loggato" la conversazione (termine che indica lo scaricare il testo della chat). L'ho lasciata deliberatamente piena di "action" e smiley e intrugli telematici vari primo perché rende di più l'idea, secondo perché fa "più migliore" (cfr. Carlo Barone su Game Power) . Per i prossimi appuntamenti di ZETA in IRC tenete d'occhio queste pagine e il newsgroup it.comp.giochi. Il prossimo comunque dovrebbe essere per **GIOVEDI 10 APRILE**, ore 22.00, server irc.flashnet.it, canale #ZETA.

Session Start: Thu Mar 13 22:00:47 1997
*** Now talking in #ZETA
<Gorman> esatto, proporrei una domanda a testa, o giù di lì
<Speedy> un saluto di corsa a tutti gli intervenuti
<APECAR> rosica Conte io ho in fanZ e te no
**** Joins: vb (~nobody@Civi06.cmt.it)*
<Gazza_> vb :))))
<GoTenX> speedy: sei il meglio
<vb> Ciao!
<Ketchup> ma dove sta il conte?
<TAFAZZI> W il Conte alé alé!

segue a pag.8

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUORI PISTA

... fuori di testa!!!

In regalo una maglietta!
fino ad esaurimento scorte

Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4x4: Hammer, Jeep Wrangler, Land Rover, Defender 90, Chevy 271. Corri nel deserto, sulla neve, sullo sterrato, e guardati correre da 9 angolazioni diverse. Puoi dividere lo schermo e giocare testa a testa e in multiplayer.

TEST DRIVE: OLTRE 1.000.000 DI COPIE VENDUTE IN EUROPA.

MANUALE IN ITALIANO

TEST DRIVE OFF-ROAD

CD-ROM

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: 486-66 Mhz (PENTIUM 90 RACCOMANDATO), 8 Mb RAM (16 Mb RACCOMANDATI), LETTORE CD-ROM 2X, TUTTE LE MAGGIORI SCHEDE GRAFICHE, TASTIERA E MOUSE.
ACCESSORI RACCOMANDATI: VOLANTE E PEDALIERA PER4MER.

Il massimo con PER4MER

£ 89.900

EIDOS INTERACTIVE

LEADER

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

LE ONDE SONORE CHE QUESTO MESE HANNO ESPANSO LA MENTE DEL REVERENDO TIZ SONO:

Joh Hiatt - Power Radio
Iticha Gir - Alembic
Little Wolf Band - Dream Songs
The Wallflowers - Bringing down the horse
AAVV - Songs of the Spirit
De Andrè - Anime Salve
Capossela - Il ballo di S.Vito
Counting Crows - Recovering the Satellites
Church Key - Evet's Cafe
Scott Laurent Band - Caposville
R.E.M. - New Adventures in HiFi
Wilco - Being There
Son Volt - Trace

<TrustNo1> APECAR ma smettilaaa mwhwahawhwhhawhwahw t'ho pure oppato
**** Joins: Menace (~pluto@195.31.188.223)*
<Garetjax> Ketchup: è Gorman!
** RaskY consiglia di oppare SpyralBot, che protegge da flood, e cazzate simili...*
<{Fede}> Sta connessione è veramente putridissima!
<Guybrush> mi sta scoppiando il computer
<FC> Ciao Tiz
**** vb is now known as Dardo*
<pelo> Ape noi della Zeta Mail siamo con te
<Jubei> Ape: simply the best!
<Speedy> TenX grazie, ehi anch'io ho i miei fans!!!
<TrustNo1> rasky: vengono a floodare QUA?
<Ketchup> come mai Gorman?
<APECAR> ariciau a Tutti!
<{Fede}> Ah, è crollata giusto all'arrivo dei nostri prodi!!!
<Dardo> Ciao!
<Menace> MININI SALDINI !!
**** Joins: Gnagnetto (gnagnone@ganca64.vol.it)*
<Gorman> perché era il nome di un mio personaggio a un gioco di ruolo
<Garetjax> GORMAN: dobbiamo discutere della mia assunzione a Zeta!!!
<{Fede}> Emozione per la visione del conte! :)
<Gorman> Garet, mandami l'e-mail che poi ne riparliamo
<Gnagnetto> ehi ci sono anche io!!!!
<Ketchup> ahh! ora si spiega l'impossibile1
<APECAR> calmiamoci, che sennò non si capisce un caz.
<Gorman> Runequest
<Jubei> come te butta conte?
<{Fede}> Buonasera Conte, Buonasera Signor Toniutti
<GoTenX> che bordello!!!!!!!!!!!
<Menace> DOV'è APECAR ?
<Garetjax> GORMAN: traditore ! comunque e' chaos@ns.sinet.it
<asteriks> ciao speedy....il volante dove l'hai lasciato? :)
<Diaspar> mai visto un casino simile
<APECAR> una cosa seria: qualcuno può loggare questa sessione?
<Speedy> OK CONTE E TIZ, MODERATE, BRUNO VESPA VI FA UNA SEGA A VOI !
<TAFAZZI> moderate!!!
** RaskY sta loggando da un quarto d'ora...*
<{Fede}> un casino, tutti sul conte, anzi tutti su apecar, si salvi chi puo'
<Ketchup> che casino
<Speedy> il volante ce l'ho qui sotto la tastiera. Perchè, vuoi fare una sfidina?
** scheise logga e occupa mezzo ardisco*
<TrustNo1> apecar: poi mi viene un file di 2000 MB ma lo farò.
<Ketchup> kickiamo i casinisti!
<Gnagnetto> non ci posso credere c'e' speedy.....il mio recensore preferito.... senza togliere niente agli altri...
<Gorman> ragazzi, vogliamo cercare di parlare uno alla volta... non so, avete delle domande specifiche, o qualcosa di simile?
<GoTenX> speedy: io sono uno dei migliori piloti virtuali!!!!!!:)
<APECAR> siete tutti dei tesori
<^mago> adesso loggghimao tutti??????
<DOC_> salve zetaiuoli
<APECAR> che belli i nostri lettoranti
<TrustNo1> apecar eh nooooo nun me di' cosi'
<Jubei> Grazie apecarrone mio
<asteriks> speedy...non credo d'essere all'altezza...comunque le tue recensioni sono stupende!
<APECAR> guarda che Bechini è una pippaccia, è solo raccomandato da me che sono potentissimo.
<Menace> Non ci posso credere....i miei due redattori preferiti...CHE GIORNATA CHE GIORNATA !!!
** RaskY ripete che è MEGLIO oppare il bot... oggi c'erano 2 ragazzi che volevano tentare il megaflood...*
<{Fede}> ho finito le sigarette nel momento cruciale!!!
<Speedy> grazie asterix!!!
** Garetjax attende moderazione*
<Jubei> ah regà nun ce se capisce 'na mazza!
** APECAR mette su l'acqua per la pasta*
<TrustNo1> sembra #italia di EFNET...
<scheise> conte prendi posizione e fatti rispettare!
<TAFAZZI> Non è che c'è pure la concorrenza?
<Jubei> Apecar : spiega che pasta
<^mago> Mi sembra di scorgere 32 persone in questo canale !. [6 hanno una strana lumaca sulla testa. 26 sembra invece non l'abbiano ancora trovata]
<Diaspar> io voglio gli spaghetti!!
<Ketchup> ma voi avete mai visto l'edificio della redazione di zeta?
<Clouseau> Apecar se famo du' spaghi???
<Guybrush> Apecar , mi inviti a pranzo?
<Speedy> BOIA CHE BORDELLO
<APECAR> ---edificio?--- ma siete impazziti ? È una cripta.
<Nibiur> su parliamo di argomenti di pubblico interesse, tipo ...
<APECAR> edificio, buona questa
<pelo> Conte fatti senti
<{Fede}> Conte, che ne dici di far valere lo ius prime noctis ? :)
<Gnagnetto> Speedy quanto fai a Monza???
<DOC_> ue' apekarro
<Ketchup> è una costruzione disastrata del dopoguerra
<APECAR> allora...MODERO IO.
<Nibiur> prafo !! prafo !!!
<Gnagnetto> APECAR modera modera.....
<asteriks> grande Apecar!!!
<APECAR> punto numero uno: la costina rigida faceva schifo, tutti d'accordo?
<Dardo> No!
<Garetjax> No
<scheise> no!
<Guybrush> No
<Nibiur> NI !
<pelo> NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
<FC> No!
<^mago> si
<Diaspar> no!
<Clouseau> nooooooooo
<Gazza_> No!!!
<Nibiur> SO !
<TAFAZZI> apecar:NOOOOOOOOOOOOOO!
<Jubei> Apecar sei tu il nostro capo!
<Derry> NO!
<{Fede}> :) Un obbrobrio intellettuale, Z al popolo! ;)
<bodhi> no!
<asteriks> no!!!
<Gnagnetto> Apecar.. la costina a me piaceva.....
<Menace> LA COSTINA NON ERA POI COSI' RIGIDA...volendo ben vedere
<Menace> io riuscivo a spezzarla..
<asteriks> apecar: insuccesso totale!!
<Garetjax> la costina rigida era un simbolo fallico ?
<^mago> LOTTA COMUNISTA E' BELLO ANCHE SENZA COSTINA RIGIDA!!!!!!!!!!
<THEBIGP> amici io penso che comunque il problema non si pone :)
<Jubei> quello che conta è la sostanza
<Menace> Perché non fate ZETA con i buchi così lo metto nel raccoglitore ?
<GoTenX> ciao a tutti
<scheise> bella c#####ta
<THEBIGP> tanto il contenuto è lo stesso vero?
<Ketchup> NO!
<Nikazzi> aioooo bestia !
<APECAR> punto numero due: il numero di marzo è bello pure con la costina moscia vero?
<Gnagnetto> Zeta è er meglio pure senza costina !
<Jubei> SIIIIIIII
<Ketchup> 112 pagine non sono lo stesso!
<DOC_> potreste almeno salutare brutti redattori di zeta....
<^mago> mmmmmmmm meglio degli ultimi
<Gazza_> Certo
<TAFAZZI> La copertina di marzo è meravigliosa!!!!
<TrustNo1> FANCULO ALLA COSTINA... FANCULLO ALLA NON COSTINA.. ZETA È ZETA PURE IMPAGINATA CON LA COLLA !
<Dardo> L' ultima parola è la cosa migliore.
<CountZer0> Ciao, ragazzi. Che piacere...
<Menace> TONIUTTI non le disegni più le vignette ?
<pelo> W ZETA
<^mago> perché non mettiamo dei gadget equosolidali????
<Jubei> bella prova
<Garetjax> Apecar: io ora mai la compro per la posta

segue a pag.10

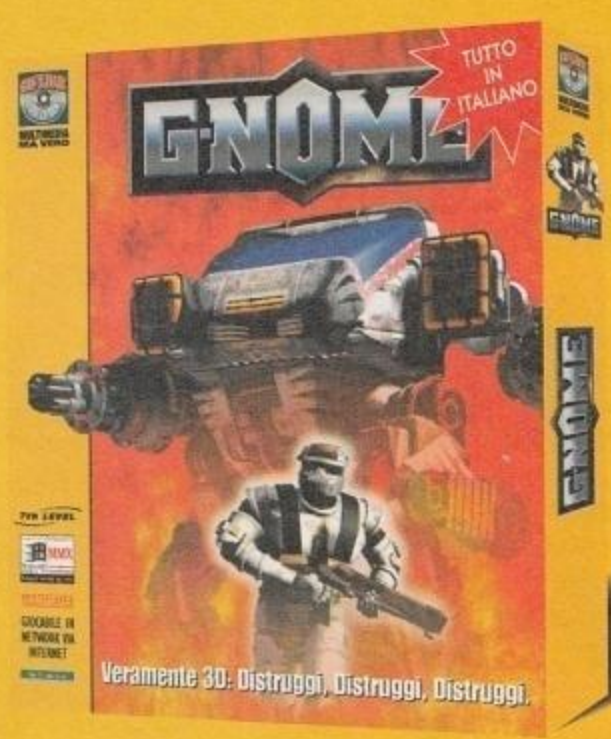
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È USCITO G-NOME.

VAI ALL' INFERNO.

Tuffati con il tuo esoscheletro, in un inferno di fiamme, laser e armi nucleari, con un solo scopo: distruggere tutto ciò che si muove. Raggiungi le postazioni avversarie, catapultati fuori dal tuo esoscheletro e corri a disattivare i sistemi di sicurezza. Potrai pilotare fino a 20 esoscheletri diversi, rubandoli anche al nemico, e dovrai tirare fuori tutta la tua abilità di stratega per vincere ogni battaglia e portare a termine la missione finale: distruggere G-Nome, una potentissima arma, frutto della più avanzata bioingegneria genetica. Sarà un'overdose di adrenalina pura.



MULTIMEDIA MA VERO.

UN GIOCO VERAMENTE 3D: Distruggi, Distruggi, Distruggi.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

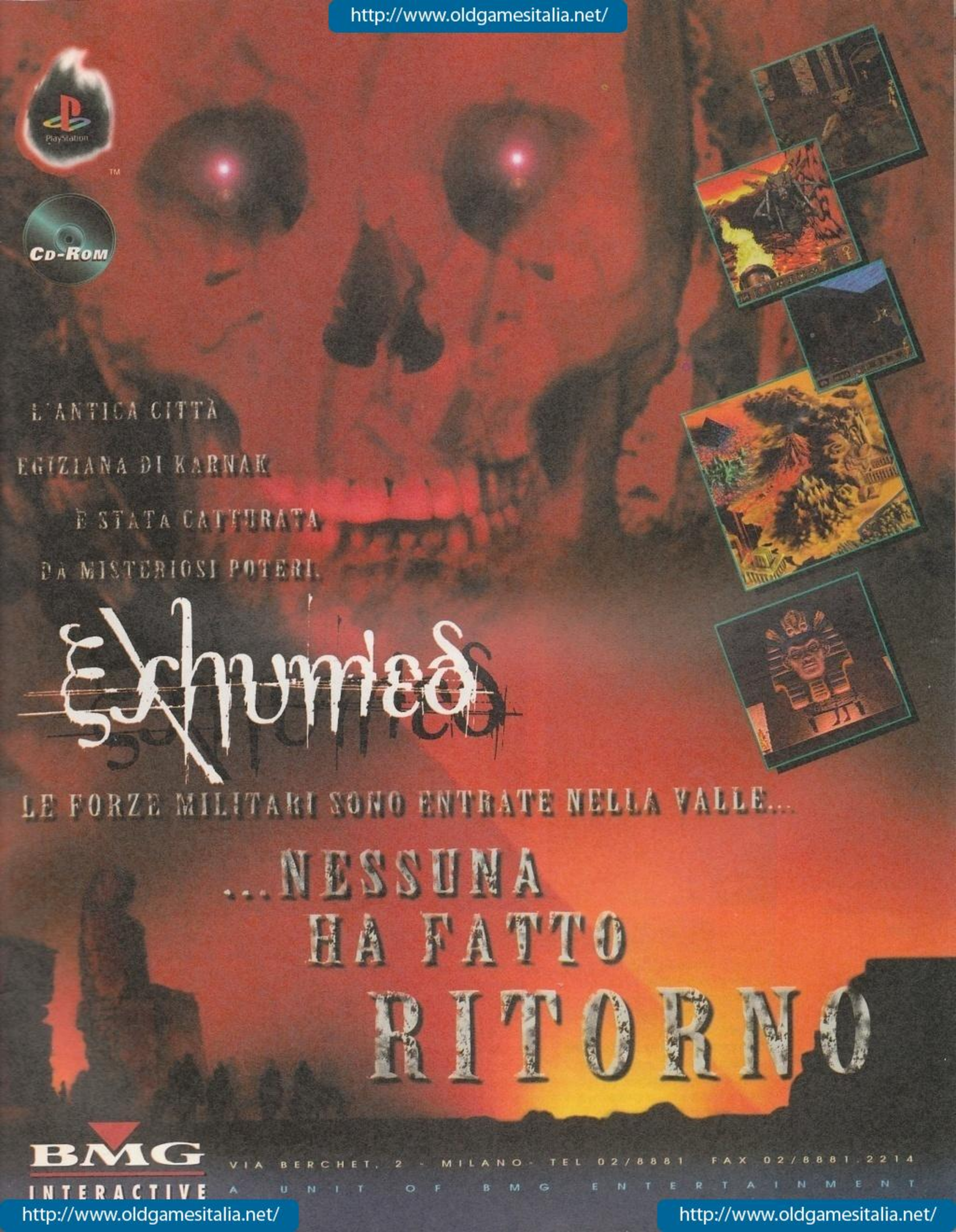
http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.8

<Diaspar> vero TrustNo1!
<APECAR> DOC: salutiamo tutti con copiose quantità di baci in fronte
** asteriks :i numeri di zeta son sempre belli!!!*
<Dublin> Chi sono i redattori????
<{Fede}> hehehehe, mi piace sentire questo pulpito di pura passione!
<Gorman> ALLORA, VORRESTE CERCARE DI TACERE TUTTI UN ATTIMO PER 30 SECONDI, PER FAVORE!?
<Menace> Perche' AVETE VENDUTO KAPPA?
<Diaspar> che schifo Apecar!
<Clouseau> tacciamo!
** SpyralBOT chiede un moderatore...*
<asteriks> che casino!!!
<Jubei> è vero dove sono le vignette del Toniutti
<^mago> si e "Videogiochi"???
<APECAR> Boicottate il MININI SALDINI e fate CASINOOOOOOOOOOO
<CountZer0> SILENZIO IN AULA !
<Gorman> RIPETO, TACETE TUTTI UN ATTIMO SE NO È INUTILE
<{Fede}> omnia repentet...
<Menace> Dove sono le donne qui ?
<TrustNo1> ecco
<CountZer0> CASINO IN AULA !
<APECAR> No davvero, zitti tutti un minuto <asteriks> abbasso il conte!!!
** Dublin SILENZIOOOOOOOOO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!*
<Gorman> facciamo così, zitti tutti e parli asterisk
** asteriks crede che gorman abbia fatto un leggero errore...*
<pelo> zeta rompe il c##o a tutte
<scheise> ma se vi oppate tutti che gusto cè?
<Menace> Ma NEANCHE UNA DONNA OH **?**
<APECAR> MODERATE sto canale!
**** Joins: Silvietta (~stan@pcttym10.inrete.it)*
<Speedy> APECAR fai dei sottocanali...
<Gorman> RAGAZZI VOLETE PARLARE UNO PER VOLTA?
<Silvietta> Ciao a tutti
<Menace> Gorman sei figo quando MAZZULI su it.comp.giochi
<asteriks> apecar: mi è arrivato via dcc un "Tiziano fottiti" by Gorman.. fa 'npo te!:)))
<Silvietta> per gli amici...tutta tetta
<Karl> quanti siete!!!
(A QUESTO PUNTO C'E' UN TAGLIO NETTO -- il log completo era di circa 89k e saremmo usciti dai bordi delle pagine (il tipografo insegna : non è una bella cosa), ma così potete vedere più o meno come è andata a finire...)
<APECAR> eeeeh il conte è vecchio e sbaglia a cliccare
<ER> Er Mondo Va a PilEEEEEE!
<APECAR> è vero
<Speedy> SIGNORI UN ATTIMO DI ATTENZIONE, PREGO: qual'è la colonna sonora della serata???
<Gorman> PULP FICTION
<Speedy> ciao FABRI!!!
<Ketchup> I shot the sheriff di Bob Marley!
**** APECAR changes topic to "COLONNA SONORA DELLA SERATA...."*
<Jubei> Nabat!
<Diaspar> Pink Floyd!!
<Speedy> GORMAN: APPOGGIO IN PIENO PULP, GRANDISSIMO FILM E STUPENDA COLONNA SONORA!!!
<APECAR> Nabat!!! OK, Adesso vi lasciamo la linea aperta, per porre DOMANDE INTELLIGENTI, quelle cretine ce le fate in session privata.
<^mago> chi fa domande cretine viene kikkato..... o no???
<APECAR> no, però sarebbe meglio farle intelligenti
<asteriks> niente kick (termine utilizzato quando si vuole spedire fuori qualcuno dal canale)
<APECAR> no no niente terrorismo, calma e tranquillità bastano
<mithrandi> argomento " Reminescenze gibsonoane e dikiane in Nirvana last film di Salvatores "
<{Fede}> Domanda intelligente n°1 : onestamente, ordinato e controllato il budget, le pagine di zeta ed il futuro di z stessa sono destinate ad estinguersi, nel caso di risposta negativa, la linea direzionale è prossima ad un compromesso fra offrire una rivista più commerciale fra virgolette o hasta siempre e affondiamo in allegria?
<APECAR> la parola al conte
<Gorman> ok, non so assicurare nulla per il momento...
<Gorman> tutte le persone che collaboravano a ZETA hanno continuato a farlo
<APECAR> chissà perchè poi
<Gorman>... e preferirebbero continuare a farlo... purtroppo le esigenze di mercato non vanno sempre d'accordo con il cuore... tutto qui
<Gorman> insomma, ZETA abbiamo cercato di farla nel migliore dei modi possibile data la situazione
<APECAR> voi di Zeta fate schifo, dov'è la costina rigida?
<asteriks> perchè i giornali ce l'hanno con internet? perchè internet è vista come il demonio? Perchè un italiano su dieci sa usare il comp e all'estero 1 su 2? finiamola con il colpevolizzare internet...
<{Fede}> Comunque mi fa piacere sentire che siete sempre motivati, d'altronde siete l'unica ottima rivista in giro, e ribattendo sulle parole di Saldini, evidentemente l'unico team realmente affiatato. Mettendo da parte le affettuose arruffianate, avete mai pensato di tagliare le spese di Z del 90% e di creare una rivista telematica sotto abbonamento con tanto di sito ftp per isolvere una volta per tutte il problema?
<Poldo> Domanda intelligente n°2: Perchè le pagine sono diventate 118, mentre prima erano più di 140?
<APECAR> Fede: ci seguirebbero in cinque
<TrustNo1> fede umh...
<Menace> ZETA : l'ultima parola dello sbattimento detersivo
<<TrustNo1> W la karta...
<tiepo> Zeta solo telematica ?? VADE RETRO !!
<Gorman> Non ci abbiamo pensato a livello societario, il pensiero ha colto, prima o poi, tutti noi... chissà che in un futuro...
<APECAR> Jubei: è in allestimento
<Alieno> Fede se dovessi leggere ogni mese ZETA sul monitor mi verrebbe il torcicollo e la scoliosi
<asteriks> no alle riviste telematiche...
<Nibiur> la carta poi serve anche per altri usi
<THEBIGP> Zeta è in crisi ? E tu Ape sei in crisi?
<APECAR> Non è in crisi per niente.
<VectorX> APECAR TGM continua a scrivere che di Magic avete recensito la preview
<Jubei> Ehi Gorman Vale la pena accaparrarsi un MMX?
<Gorman> Per VectorX: TGM può scrivere quello che vuole ma il gioco era finito
<Gorman> secondo me l'MMX non vale la pena
<Diablo> CHE CASINO
<APECAR> Auscultate, zucconi !
<DOC_> L'MMX E' UN OPERAZIONE KOMMERCIALE.....LA VERA RIVOLUZIONE SARA' IL PENTIUM PRO MMX.....
** Poldo pensa che si deve solo parlare di ZETA*
**** Joins: Kuscino (~mar@193.76.85.52)*
<DredconB> Apecar, ma Roberto di Udine si è incazzato poi per quella lettera ?...
<Kuscino> boh?
<Alieno> mia sorella è carina, ho speranze per entrare in Z? :)
<asteriks> spyral: quindi io con il mio p100,32 mb e sk video a 2mb con una sk 3d vado più che tranquillo?
<Speedy> copione!
<Garetjax> L'importante non è chiederci cosa può fare ZETA per noi, ma cosa possiamo fare NOI per Zeta !
<APECAR> CONFERMO
(da QUESTO PUNTO IN POI LA CONVERSAZIONE SI SPOSTA SU GLQUAKE, F1GP2 e le Schede 3D. Che sicuramente si ripresenteranno al prossimo Forum, speriamo meno incappellato!)
** SpyralBOT va a dormire!!!!*
<TrustNo1> ciao boyZZZZZZZZ!!!!!!!!!!!!
(piano piano salutano tutti, che lettoranti educati, ndR)
<asteriks> ciao a tutti!!!+
** SpyralBOT rimanete sintonizzati in it.comp giochi e sulla Z-MAIL...*
<APECAR> Che dio ve la mandi buona a tutti...indicativamente il prossimo chat dovrebbe essere attorno al 10 APRILE. Stateci bene...ciau ciau.
Session Close: Fri Mar 14 00:07:21 1997

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



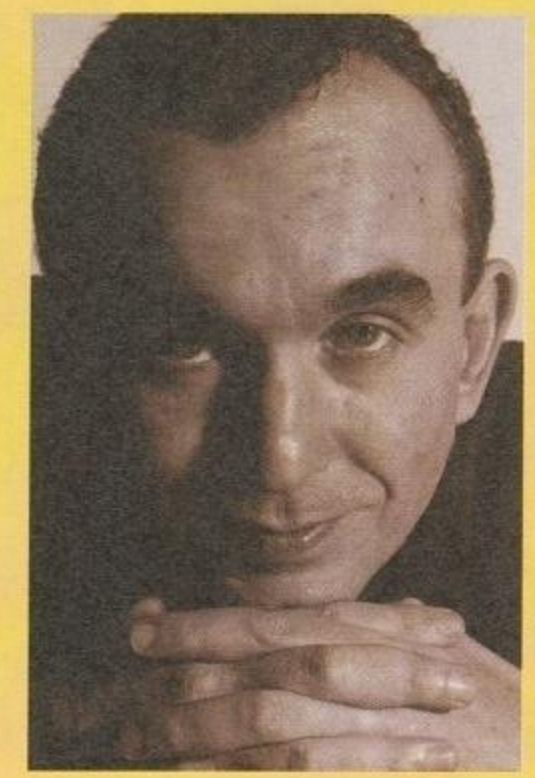
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

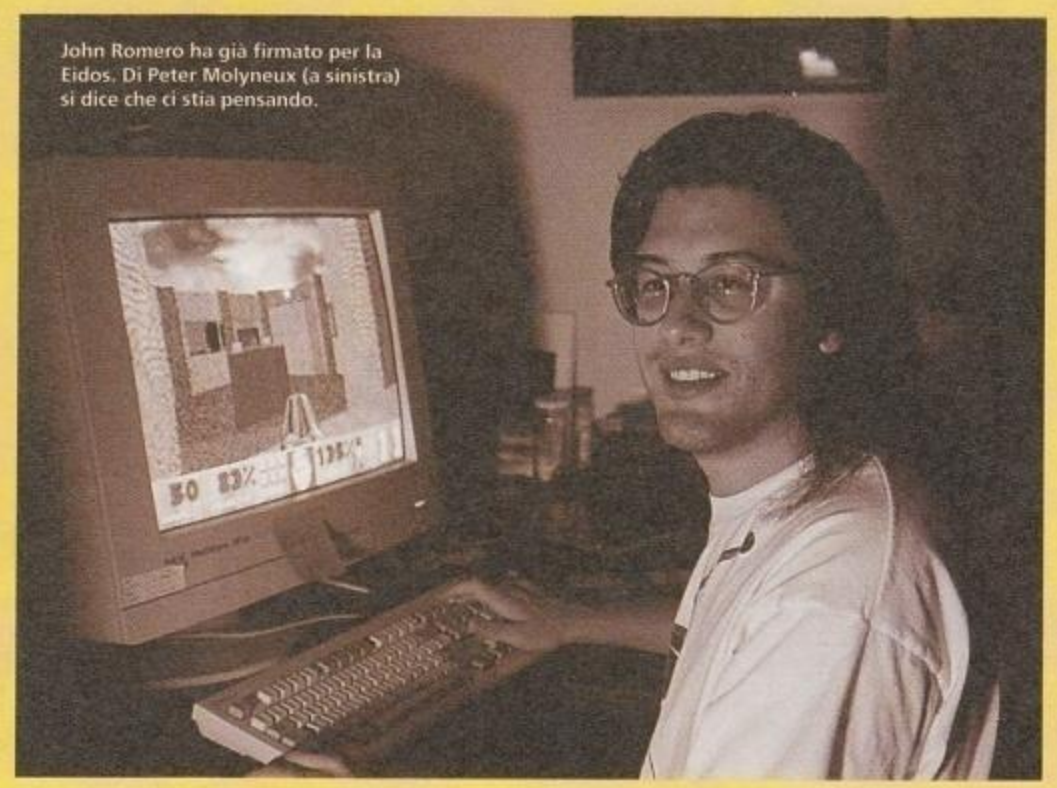
http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

È NATA UNA STELLA

«Cosa rende la Eidos così speciale?» Lo abbiamo chiesto all' Amministratore Delegato della casa di software inglese Charles Cornwall. «Non ve lo dico», ci ha risposto. Poi, ha cambiato idea.





John Romero ha già firmato per la Eidos. Di Peter Molyneux (a sinistra) si dice che ci stia pensando.

Tre anni fa era la Virgin. Subito dopo fu la volta della Acclaim. Per tutto il 1996 è stata la GT Interactive a fare notizia con una serie di costosissime acquisizioni. Oggi la più chiacchierata casa di software al mondo è la Eidos. Il guaio è che nessuno sa bene cosa dire.

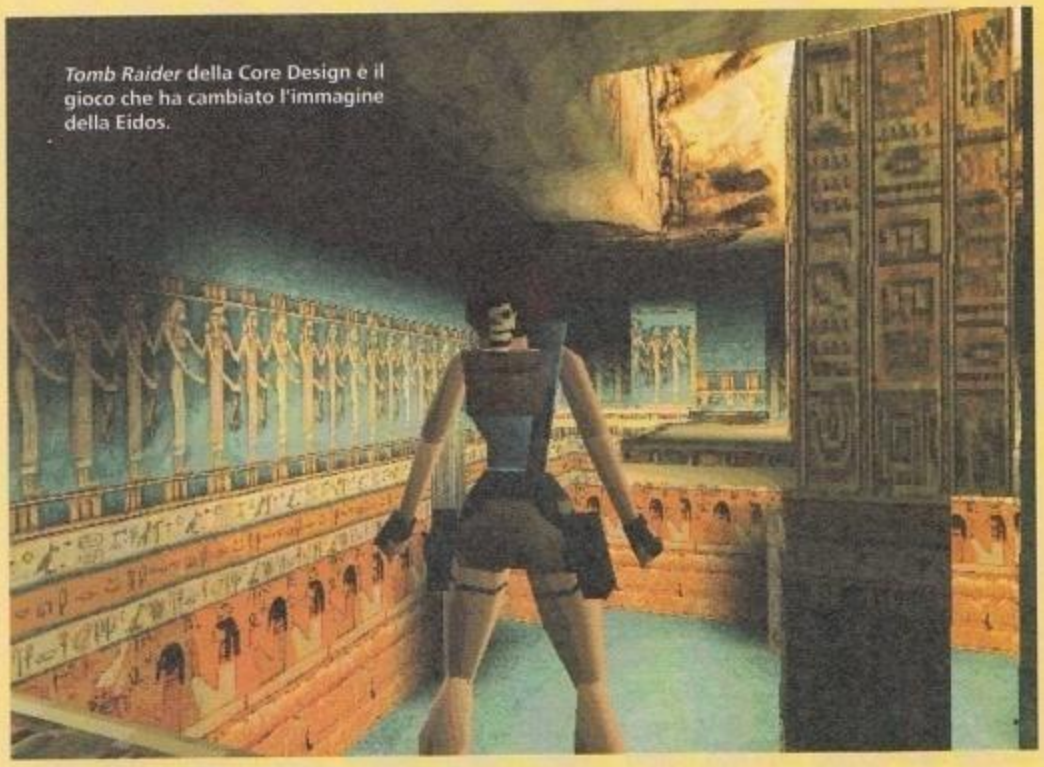
Sulla carta tutto sembra perfetto: una nuova casa di software inglese che ha raccolto 20 milioni di sterline (più di 5 miliardi di lire) grazie a una tecnologia proprietaria di compressione video. Con quel capitale la Eidos ha acquisito Domark, Core Design, Simis e Big Red per 13,5 milioni di sterline e, qualche mese dopo, la US Gold e il distributore Centregold, nonché altri servizi di supporto, per 23,5 milioni di sterline. Come sempre succede in questi casi, da lì in poi l'azienda è cresciuta grazie all'effetto valanga.

Diciotto mesi dopo, la Eidos ha pubblicato più di 15 giochi, tirato fuori dal cilindro della core Design il successo del1996, *Tomb Raider*, e firmato un contratto per la produzione di tre titoli con la Ion Storm - la nuova società fondata dal creatore di *Doom*, John Romero - per una cifra che si aggira attorno ai 14 milioni di sterline. Senza troppi proclami è poi salita sul carro della Eidos la Looking Glass (gli sviluppatori del simulatore di volo *Flight Unlimited*), mentre le ultime voci che circolano nell'ambiente parlano di un possibile accordo con Peter Molyneux, che lascerà la Bullfrog non appena avrà finito *Dungeon Keeper*.

Cosa rende la Eidos così speciale? Lo abbiamo chiesto al trentaquattrenne Amministatore Delegato della Eidos, Charles Cornwall.
«Ian Livingstone, il presidente della Eidos, è un giocatore», comincia Cornwall. «Abbiamo una cultura ludica all'interno della società, per cui quando bisogna

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Tomb Raider della Core Design è il gioco che ha cambiato l'immagine della Eidos.

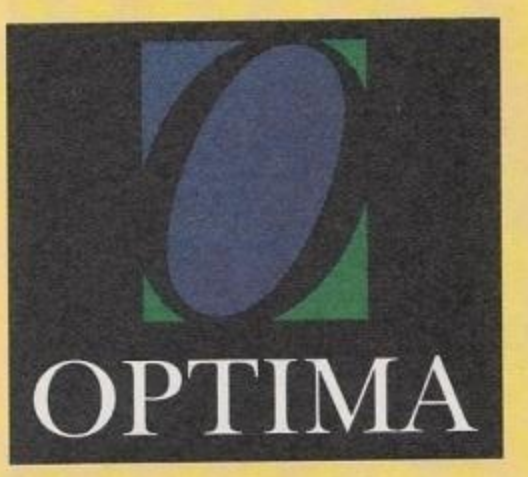
prendere una decisione editoriale è lui a farlo. È uno che gioca da quando era un bambino, ha scritto libri di giochi che hanno venduto 30 milioni di copie e sa benissimo cosa funziona e cosa no, mentre io sono abituato a questo tipo di sfide avendo lavorato negli ambienti finanziari della City. Quindi, quando incontriamo degli sviluppatori, questi non si trovano davanti a manager in giacca e cravatta che sputano sentenze, ma persone che li capiscono. Ian ed io lavoriamo insieme - dividiamo addirittura lo stesso ufficio - e penso che proprio il mix delle nostre abilità sia il segreto del successo della Eidos.»

Cornwall sottolinea l'importanza dei servizi ausiliari che la Eidos può offrire agli sviluppatori, come lo studio di rendering Silicon Dreams, la casa di post-produzione Glassworks e la tecnologia di compressione video Optima grazie alla quale è nata la società. Questi servizi di alta tecnologia sono disponibili a tutti gli sviluppatori che lavorano sotto l'ombrello Eidos e sono per la società una importante carta da giocare nei confronti degli sviluppatori per convincerli a lavorare per la Eidos.

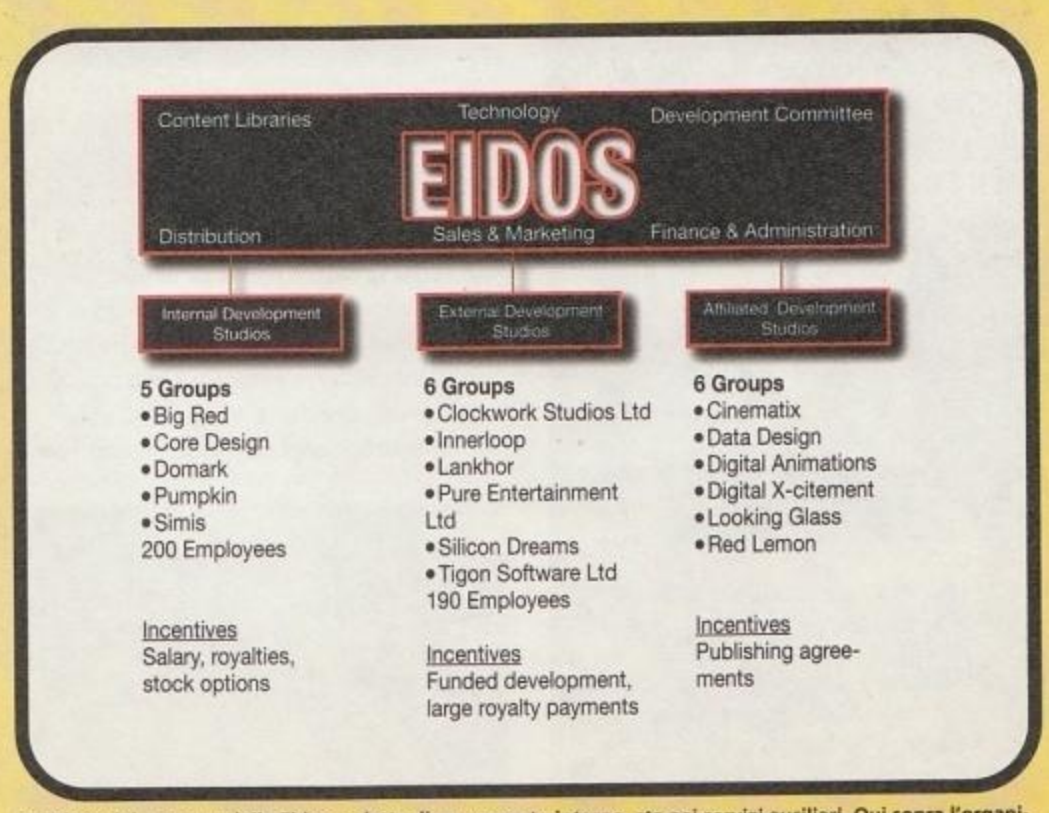
«La Eidos riconosce l'importanza degli sviluppatori», spiega Cornwall. «L'industria dei videogiochi è come quella della musica: il pubblico si affeziona a un gruppo o a un artista e non gli interessa se il CD viene pubblicato dalla EMI o dalla Plygram o da chiunque altro.» Questa è la chiave della politica della Eidos, secondo Cornwall. Acquisendo, diciamo, il 25% di un famoso team di sviluppo e offrendogli delle royalties attraenti, entrambi sono spinti a dare il meglio di sé stessi alla ricerca di un obiettivo comune: pubblicare un titolo di successo. La Eidos si ritiene più una specie di agente o procuratore degli sviluppatori che un funzionario aziendale.

Ancora Cornwall: «In questa industria i consolidamenti nascono sempre da situazioni difficili [quelle che hanno causato il fallimento della Domark, ad esempio]. Sono sempre stato coinvolto in settori ad alto rischio d'impresa, ma il mondo dei videogiochi è diverso. I rischi sono molto più alti, ma i ricavi per chi è disposto ad investire sono impossibili da prevedere.»

Quindi, ricapitolando, la Eidos trova i soldi, acquista alcune rispettate case di software quando vengono via a prezzi da saldi e mette insieme una serie di servizi di supporto. Poi impone il suo nuovo nome con un gioco superbo e offre degli incentivi tagliati su misura ma estremamente interessanti - siano essi royalties o un'atmosfera rilassata - a chiunque entra a far parte della "famiglia". Il portfolio di grossi nomi dell'ambiente degli sviluppatori convince gli altri che la Eidos sarà in circolazione tra una decina d'anni e così anche loro decidono di firmare. E il gioco è fatto...



La Eidos è nata grazie alla tecnologia di compressione video Optima. Con il capitale raccolto sono riusciti a diventare in un battito di ciglia una delle principali case di software al mondo.



La chiave del successo della Eidos, a detta di un rapporto interno, sta nei servizi ausiliari. Qui sopra l'organigramma della casa inglese.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

consiglia

Possono sfuggire, ogni tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

POD

La UBI Soft torna con un gioco di corse arcade di prima qualità. Ambientato nel futuro, *POD* consente entusiasmanti partite multiplayer (anche in due sullo stesso computer), con una grafica sorprendente (supporto per MMX e schede 3D) e una giocabilità notevole, oltre a 16 circuiti.

DIABLO

Un tuffo nella fantasy per appassionanti partite multiplayer via Internet. Dai creatori di *Warcraft II*, un gioco di ruolo d'azione con una grafica e un sonoro di prima qualità. Tre classi fra cui scegliere e incantesimi con effetti estremamente coreografici. Semplice ma efficace.

THEME HOSPITAL

Ci risiamo. La Bullfrog produce un nuovo gioco e siamo nuovamente costretti a inchinarci di fronte al genio creativo di Molyneux e soci. Una divertente simulazione di struttura ospedaliera, per ridere delle disgrazie della nostra malasanità.

FLYING CORPS

Il primo simulatore dedicato alla I Guerra Mondiale che possa ambire a strappare la corona del genere al mitico *Red Baron*. Dopo l'ottimo *Dawn Patrol*, gli sviluppatori della Rowan hanno fatto centro con un simulatore che unisce grafica sbalorditiva e realismo eccezionale.

TOMB RAIDER

Se cercate dell'azione, unita a elementi di esplorazione e risoluzione d'enigmi, il nuovo capolavoro della Core Design è il titolo che fa per voi. Con una grafica straordinaria (e patch per Rendition, 3Dfx e Mystique), dei controlli intuitivi e un'eroina all'altezza della situazione, *Tomb Raider* è stata la sorpresa del Natale scorso.

F1

La Psygnosis converte il suo maggior successo su PlayStation per i PC dotati di scheda acceleratrice 3D. Il risultato, se siete fortunati a potervelo godere, è incredibile, almeno dal punto grafico. La giocabilità, nonostante il taglio arcade, rimane godibile su più livelli, grazie a diverse opzioni di difficoltà.

CINTURA NERA di videogame

Era destino che, prima o poi, cominciassero a diffondersi voci e pettegolezzi sui piani futuri delle grandi case produttrici di console. Se in casa Sony sembra che, da qualche parte nella costa ovest statunitense, un gruppo di ex designer Argonaut (la casa che aveva progettato il chip Super FX per conto della Nintendo) stia lavorando alla PlayStation 2, alla Sega non stanno a guardare e lavorano alacremente al progetto Black Belt (cintura nera), che sembra destinato a sostituirsi al Saturn a partire dal Natale 1998.
A ribadire la contaminazione fra il mondo dei PC e quello delle console, la Black Belt dovrebbe montare un chipset grafico Power VR della seconda generazione (PCX2), che rispetto all'originale PCX1 vede l'aggiunta di funzionalità di bilinear filtering, per eliminare la spixelizzazione delle texture a distanza ravvicinata. Ma non è finita: il sistema operativo della nuova macchina dovrebbe essere il Microsoft Arcade OS, un nuovo parto del gigante di Bill Gates, espressamente dedicato alle macchine da gioco. Per il processore, invece, si parla di una delle tante versioni del Power PC e per la memoria di 16 MB di memoria principale più 8 MB per texture e suoni campionati.
Certo, i tempi non sono ancora maturi per poter trarre delle conclusioni, ma la storia sembra destinata a ripetere se stessa, con i tre colossi nipponici dell'intrattenimento interattivo impegnati a superarsi nella rincorsa tecnologica.

GIOCHI in via di estinzione

Chi segue la nostra rivista da tempo, avrà avuto modo spesso di sentirci parlare di *Into The Shadows*, il fantastico gioco d'azione 3D, con visuale in terza persona. Realizzato da ex programmatori di demo per PC per conto della Scavenger, avrebbe dovuto sconvolgere il mondo dei giochi tridimensionali per computer. Poi, i continui ritardi hanno permesso alle case concorrenti di recuperare il gap tecnologico e la mancanza di aggiornamenti sullo stato di sviluppo del titolo hanno gettato nell'ombra le fantastiche immagini che tanto ci avevano impressionato. Ora, la Scavenger ha chiuso i battenti e, di conseguenza, il progetto *ITS* sembrava destinato a essere dimenticato per sempre. Diciamo sembrava perché, poco prima di andare in stampa, ci è giunta voce che i programmatori si sarebbero riuniti sotto una nuova etichetta, la Frozen Moose, nel tentativo di portare a termine la loro opera. Naturalmente appena avremo più informazioni, le potrete leggere su queste pagine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMMERSIONE TOTALE

Vi avevamo già annunciato dell'arrivo prossimo del Force FX, il primo joystick per home computer con feedback. Ebbene, ora ritorniamo a parlarne, dopo avere avuto la possibilità di provarlo praticamente. La prima cosa che salta all'occhio sono le dimensioni e il peso del controller: pur essendo basato sui classici joystick analogici della CH Products, il Force FX è caratterizzato da un'ampia base e da un peso considerevolmente maggiore. Questo dipende dal fatto che all'interno della base trovano posto gli elettromagneti che esercitano la loro forza sull'impugnatura. Dal case escono due cavi, uno che va alla porta joystick del computer (una scheda veloce è raccomandata ma non necessaria) e un altro che va alla porta seriale. Il Force FX è inoltre dotato di alimentazione separata, per via della circuiteria extra. L'effetto di feedback è stupefacente: se è vero che all'inizio sembrerà cosa da poco, è altrettanto vero che in pochi minuti non potrete farne a meno. Il programma di test incluso nel disco di installazione sarà sicuramente il vostro primo approccio con la nuova "esperienza interattiva": si tratta di un semplicissimo programma che disegna sul video una linea, che rappresenta una corda elastica, e un cerchio, a rappresentare una palla. Con il joystick si controlla l'elastico, lanciando la palla in aria per farla ricadere, con un brillante effetto di estensione elastica, sulla corda: è difficile spiegare a parole quanto questo sia coinvolgente, ma credeteci: passerete più tempo con questo stupido passatempo di quanto possiate immaginare - e costantemente con la bocca spalancata. La lista dei giochi compatibili è al momento piuttosto limitata, anche se sta crescendo (grazie a dei patch aggiuntivi), e con il joystick riceverete del software per programmare degli effetti per quei giochi non predisposti. Vi assicuriamo che l'esperienza di impugnare il Force FX giocando a un simulatore di guida o di volo è qualcosa di impareggiabile, e ben presto comincerete a snobbare il vostro vecchio e "obsoleto" joystick, questo è certo. L'unico neo di questo nuovo e incredibile prodotto è forse il piccolo sensore che si trova sull'impugnatura, che segnala la presenza della vostra mano: se il palmo non aderisce quasi perfettamente, il sistema penserà che non l'impugnate più, e disabiliterà il feedback. E, vi giuriamo, questo vi farà realizzare in un istante quanto piatto e noioso sia giocare senza feedback. Purtroppo; al momento, non sappiamo ancora da chi e quando verrà importato nel nostro paese questa piccola meraviglia ma, naturalmente, vi terremo informati sugli sviluppi della situazione.

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana
(mrana@inrete.it)

MIRACOLI VIRTUALI
Clifford Stoll
Garzanti
£ 34.000
ISBN 88-11-73858-X

Negli ultimi anni montagne di tomi, volumi e libelli hanno invaso gli scaffali delle librerie: tutti, indistintamente, hanno descritto la diffusione di massa di Internet con i toni entusiastici che si potrebbero riservare alla preconizzazione di una nuova Età dell'Oro per l'intera umanità. Il dilagare diffuso delle informazioni è stato salutato come la liberazione del genere umano dai lacci delle tradizionali costrizioni sociali e culturali.
C'è una grossa fetta di verità in queste posizioni, e l'entusiasmo mostrato da osservatori e commentatori è sostanzialmente giustificato. Tuttavia - per così dire - *est modus in rebus*: non bisogna mai eccedere nelle esaltazioni e ce lo ricorda efficacemente questo libro di Clifford Stoll, che prende una posizione decisamente fuori dal coro. Anche se il sottotitolo dato all'edizione italiana ("Le false promesse di Internet e delle autostrade dell'informazione") è un po' eccessivo e fuorviante, *Miracoli virtuali* è indubbiamente un libro "contro": contro l'alienazione della vita on-line che comprime la vita reale; contro la freddezza dei rapporti virtuali che sottraggono tempo ed energie e distolgono dai rapporti interpersonali; contro "un universo irreale, un tessuto impalpabile, fatto di niente".
Attenzione però, Stoll non è un luddista digitale, non è un astioso tecnofobo che si scaglia contro un fenomeno che non conosce solo perché se ne sente estraneo: egli è al contrario un inveterato frequentatore delle comunità telematiche, on-line fin dai tempi in cui Internet si chiamava ancora Arpanet. Allora perché questa presa di posizione, da dove nascono le sue critiche alla "vita elettronica"?
Secondo Stoll la tecnologia è diventata di moda: articoli su Internet compaiono sulle prime pagine di quotidiani e riviste; i conduttori dei talk-show danno il loro indirizzo di posta elettronica; la pubblicità promette un futuro in cui tutto sarà possibile grazie ai computer. Ma al di là dell'entusiasmo e dello sfoggio, c'è poca sostanza e ancor meno riflessione. "Quel che mi preme - scrive l'autore - è che le mie parole arrivino a coloro che si sentono misticamente attratti da Internet: sognatori state in guardia. La vita nel mondo reale è molto più interessante, molto più importante, molto più ricca di qualsiasi cosa voi possiate mai trovare sullo schermo di un computer."
Ognuno di noi dovrebbe meditare profondamente e serenamente su queste parole, senza apriorismi e fanatismi, ma con l'animo pronto ad ascoltare una voce diversa da quelle che abitudinariamente ci sussurrano all'orecchio frasi accondiscendenti. Dalle duecentosettanta pagine di *Miracoli Virtuali* si leva - se non un grido - un... mormorio d'allarme che mi induce a consigliarvene caldamente la lettura: questo libro fa riflettere e di questi tempi non è poco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ufficiale PlayStation Magazine

No. 8

MAGIA NERA: TUTTI I SEGRETI DELLA YAROZE, LA PLAYSTATION PER CREARE VIDEOGIOCHI

Speciale:
GLI ADDETTI AI LAVORI VOTANO I MIGLIORI 50 GIOCHI

ANTEPRIME

TOTAL NBA 97

SPEEDSTER

LITTLE BIG ADVENTURE

WING COMMANDER IV

ISS PRO

SPIDER

PROVATI

LEGACY OF KAIN

TWISTED METAL 2

JET RIDER

CITY OF LOST CHILDREN

2XTREME

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

MONSTER TRUCKS

DARK FORCES

CINQUE DEMO DA GIOCARE...

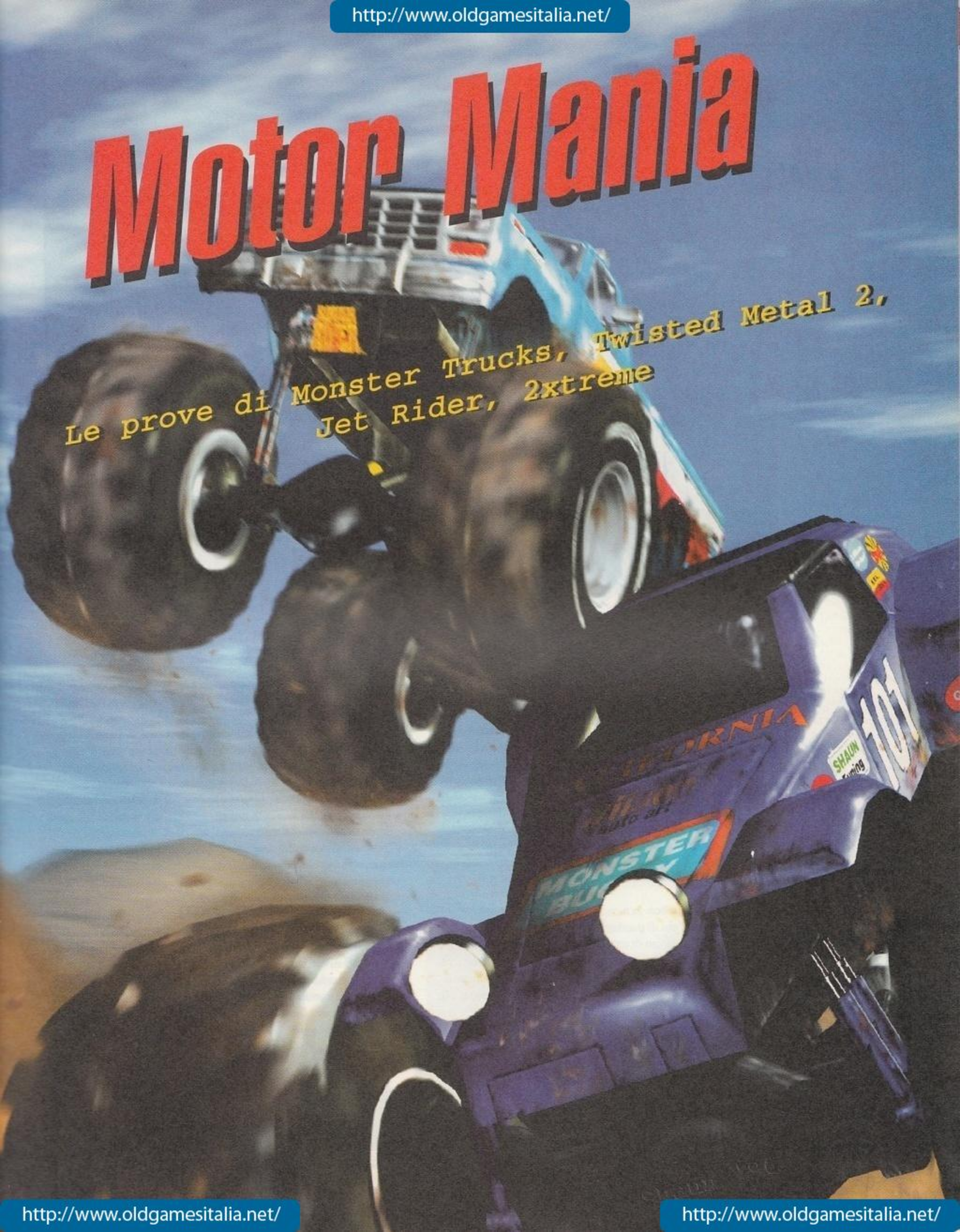
Adidas Power Soccer international, Command & Conquer, Cool Boarders, Trash It, Robotron X

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Motor Mania

Le prove di Monster Trucks, Twisted Metal 2, Jet Rider, 2xtreme



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dalla simulazione alla realtà

La classica foto di rito: sentirsi un vero pilota - con tanto di abbigliamento ufficiale - anche solo per un pomeriggio è una sensazione bellissima e indimenticabile.

Simone Bechini è il nostro esperto di simulazioni di guida. Grazie a questa sua conoscenza ha coronato il sogno di ogni pilota virtuale: guidare una vera monoposto.

Tutto è cominciato, qualche tempo fa, con una e-mail di Claudio Pavanello, nostro affezionato lettore, appassionato - come me - di automobilismo e soprattutto addetto stampa della Durango Formula, una squadra veneta che partecipa da diversi anni al campionato internazionale di **F.3000**, la sorella minore della F1, una sorta di serie B dell'automobilismo europeo. La proposta: provare la monoposto, un mostro da oltre 500 cavalli capace di prestazioni inferiori solo a quelle delle vetture della massima serie. Semplicemente un sogno, che si è concretizzato in un indimenticabile pomeriggio all'autodromo di Vallelunga, a pochi chilometri da Roma.

A vederla ferma ai box, la monoposto sembra una belva in gabbia, che non vede l'ora di guadagnare la libertà e sprigionare la sua potenza sulla striscia di asfalto che ci circonda. L'idea di dover essere io a condurla, lo confesso, mi terrorizza un po', ma cerco di non preoccuparmi troppo, distraendomi nella vestizione: tuta ignifuga, scarpette morbidissime e perfettamente calzanti, guanti. Un po' diverso dall'accendere il PC e lanciare *Grand Prix 2* o *Indycar Racing 2*...

È il momento di salire in macchina: un meccanico raccoglie le cinture dal sedile, io ci salgo sopra e m'infilo dentro, appoggiandomi sui bordi dell'abitacolo. Incredibile, ce l'ho fatta ad entrare, nonostante il mio metro e ottantadue mi lasciasse qualche dubbio. Comunque, si sta un po' strettini, decisamente meno comodi che sulla poltroncina davanti al monitor. Le cinture a sei punti d'attacco che mi stanno allacciando (le braccia sono praticamente bloccate e sarebbe impossibile per me farlo da solo) mi fissano al sedile in un abbraccio che mi rende tutt'uno con la macchina.

Prima di accendere il motore, c'è il tempo di dare un'occhiata all'interno: ho davanti il display digitale multifunzione, che mostra la marcia innestata, la velocità, il regime di rotazione del motore e tutta una serie di temperature e pressioni - molto simile al quello proposto da *Indycar 2*, anche se ancora più completo. Sul lato destro c'è il cambio sequenziale, con cui ho già familiarizzato sul mio *ThrustMaster T1*: spingendo la leva si scala, tirando si sale. Sparsi tutt'intorno, infine, un intero set di pulsanti e pulsantini, tra cui quello dell'estintore e di accensione della centralina.

Le raccomandazioni di Ivone Pinton, team manager della squadra, mi fanno realizzare che ho tra le mani un giocattolino da circa

F.3000

Il campionato internazionale di F.3000, nato dalle ceneri della F.2 a metà degli anni '80, è gestito dalla FIA e si articola su 10 gare in altrettanti circuiti europei: tre prove sono in contemporanea con quelle di F1 (Hockeneim, Spa e Estoril), mentre le corse che si disputano in Italia sono due, a Pergusa (in Sicilia, provincia di Enna) il 20 luglio e al Mugello (in Toscana, provincia di Firenze) il 28 settembre. Le gare vengono tutte trasmesse in televisione via satellite da Eurosport, mentre via etere è possibile vedere qualche sintesi sulla RAI. E' possibile reperire ulteriori informazioni sulle riviste specializzate.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il team manager della Durango Formula, Ivone Pinton (sulla destra) mi fa le ultime raccomandazioni prima di entrare in pista: il momento della verità si avvicina...

IO, PILOTA

Molti di voi, ne sono certo, cullano da anni il mio stesso sogno: diventare piloti. La cosa, purtroppo, non è affatto facile, innanzitutto per ragioni economiche. Correre, infatti, a tutti i livelli significa spendere un sacco di soldi, dai kart alla F1, sempre a prescindere dall'abilità, condizione necessaria ma non sufficiente per sfondare nel mondo dell'automobilismo. La carriera di quasi tutti i piloti, comunque, parte (di solito in tenera età) dal karting, con cui ci si può cimentare - dopo aver richiesto la licenza alla Federazione - spendendo all'incirca un milione a gara, affittando il mezzo. Per affrontare una stagione completa in modo competitivo, però, si può tranquillamente arrivare a qualche decina di milioni. Accantonata l'idea di fare carriera, non mancano comunque le opportunità di divertirsi, effettuando un test (a pagamento) su di una macchina da corsa: quasi tutti i team professionali offrono queste opportunità, permettendo anche ai neofiti di provare qualunque mezzo, dal kart alla F1, ovviamente a prezzi molto diversi, dalle poche centinaia di migliaia di lire a oltre una decina di milioni. A conti fatti, insomma, il modo più economico di "vivere" l'automobilismo a tutti i livelli restano i nostri beneamati videogiochi.

300 milioni, tra telaio e motore. Un brivido mi percorre la schiena, poi mi concentro, infilo il volante - piccolo e morbido, simile a quello del *ThrustMaster T2* - e premo il pulsante di accensione: il motore immediatamente comincia a ruggire, con un rombo assordante e terrificante già ai 3000 giri che mi sono stati indicati per partire.

Uscire dai box è tutt'altro che facile: probabilmente nessun videogioco o pedaliera riuscirà mai a rendere giustizia alla sensibilità della frizione in carbonio e alla difficoltà di dosare al giusto punto il gas per muovere lentamente le ruote senza far spegnere il propulsore. Comunque, è andata: percorro lentamente la corsia box, tentando inutilmente di frenare il pauroso battito cardiaco e osservando la visuale, davvero identica a quella proposta da *IndyCar 2*: le ruote girano ai miei lati, e la sensazione è quella di viaggiare attaccati all'asfalto, come se avessero abbassato la mia Fiesta di quasi mezzo metro. La grafica è incantevole - un dettaglio incredibile, il circuito è riprodotto davanti ai miei occhi in modo impeccabile: niente di paragonabile a *Grand Prix 2* o *Formula 1*, anche se le centinaia di ore passate davanti al monitor mi aiutano non poco ad adattarmi alla velocità della vettura ed alla potenza dell'accelerazione.

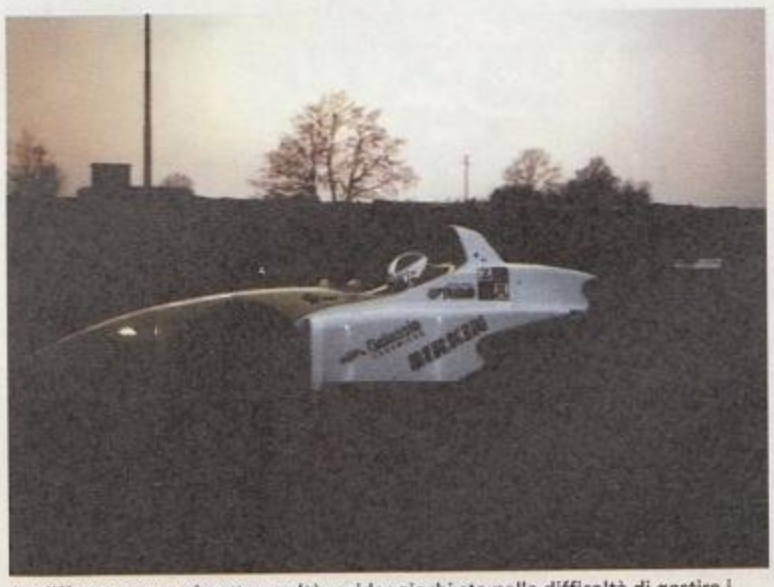
Il primo giro passa in un istante, nonostante lo abbia compiuto - come segnala il cronometro di bordo - nel triplo del tempo del pilota titolare. Lo sterzo è duro, molto di più del volante di casa, ma ha la stessa precisione: riesco a mettere le ruote esattamente dove voglio. Molto diversa è invece la risposta dei pedali: entrambi hanno una corsa ridottissima, quasi come i pulsanti digitali, e dosarli non è per niente facile, anche perché esagerare significa ricevere immediatamente uno scossone assai violento mai provato, chissà perché, davanti al PC. I freni, in particolare, sono impressionanti, e riescono a fermare quasi istantaneamente la monoposto.

Alla fine del terzo giro, decido di darci dentro e di tirare un po': esco in prima dall'ultima curva e affondo l'acceleratore lungo il rettilineo dei box. Incredibile: l'accelerazione è analoga a quella della F1 simulata da *Grand Prix 2*, ma essere in macchina significa sentire lo stomaco che ti arriva in gola e ricevere un gran calcio ogni qualvolta schiacci la frizione per mettere la seconda, la terza e infine la quarta. Poi, si avvicina la prima curva, e stacco con larghissimo anticipo per poter impostare la traiettoria con tutta calma, e dosare dolcemente il gas in uscita.

Siamo quasi alla fine, sto percorrendo l'ultimo giro, poi entrerò ai box. Nelle ultime curve, però, non posso fare a meno di pensare a quanto siano valide le simulazioni di guida, e quanto mi abbiano aiutato in questa prova. Se escludiamo il feedback fisico, le sensazioni che si provano davanti al PC sono simili: *GP2* simula meglio il sonoro e la grafica dei circuiti, *Indycar 2* senza dubbio eccelle in visuale del pilota, display e sensibilità del modello di guida.

Rientro ai box, spengo il motore, scendo dalla macchina. Il sogno è finito, ma la **telemetria** mi consola: è stato tutto vero, per una volta ho davvero bucato il monitor e sono entrato nel magico universo dei giochi di corse.

Simone Bechini
Simone.Bechini@bbs.infosquare.it



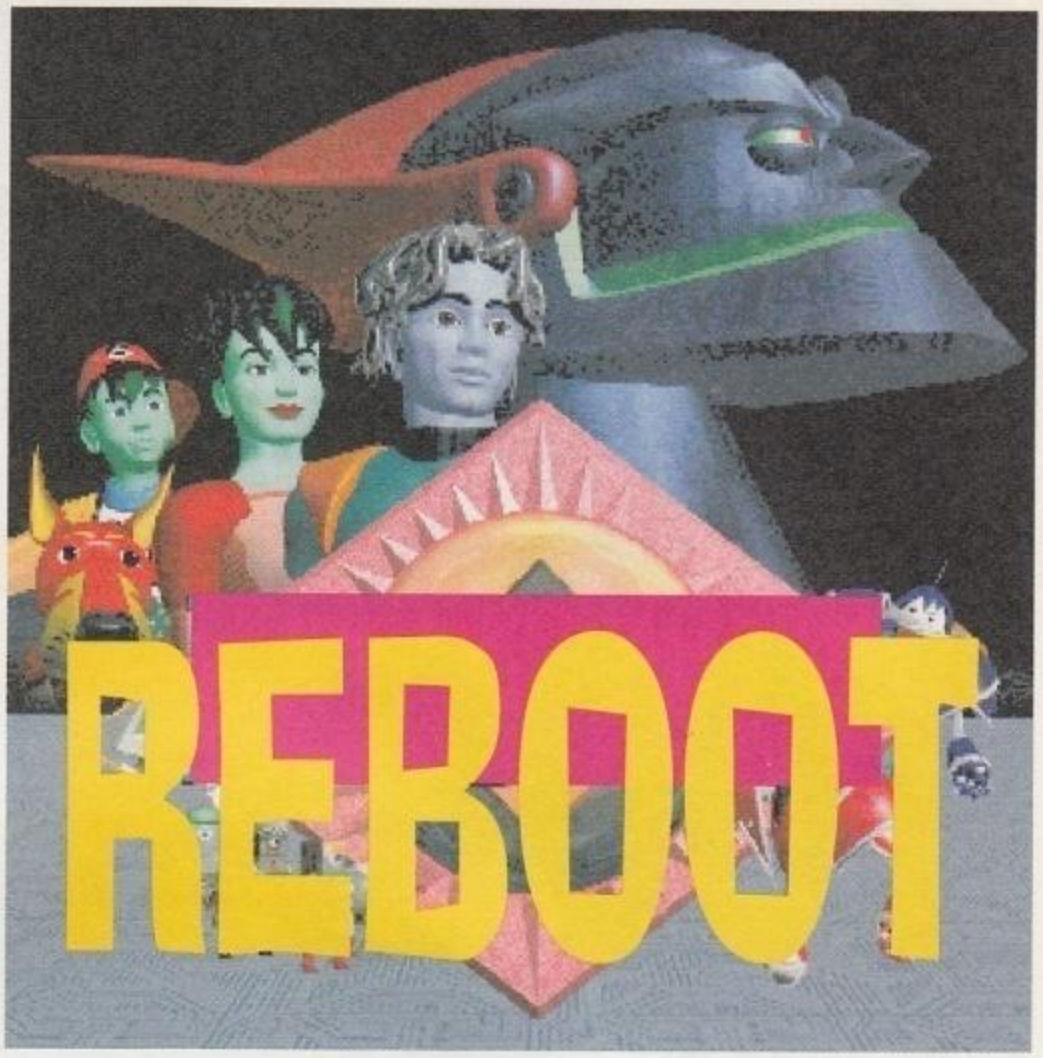
La differenza maggiore tra realtà e videogiochi sta nella difficoltà di gestire i pedali e nelle violente sollecitazioni a cui si è sottoposti dalle potenti accelerazioni e dalle violente frenate.

TELEMETRIA

In F.3000 non è ammessa la telemetria (ovvero la comunicazione dei dati tra macchina a box in tempo reale), ma solo l'acquisizione dati. In pratica, si ha un sistema molto simile a quello implementato da *Grand Prix 2*: quando la vettura rientra ai box, con un PC portatile si scaricano i dati raccolti dai sensori montati sulle componenti e registrati sulla centralina elettronica. Si possono così monitorare una infinità di parametri, dalla pressione della benzina all'accelerazione laterale, dalla corsa delle sospensioni all'angolo di sterzo. A differenza di *Grand Prix 2*, è poi possibile combinare più grafici tra loro, attraverso operazioni matematiche semplici (somme, differenze, prodotti, ecc.) o complesse (integrazione, derivazione e trasformazione) per creare indici di grande utilità, che vengono interpretati dagli ingegneri di macchina per individuare l'assetto ideale. A questo proposito, vorrei segnalare l'accuratezza in questo senso di *Grand Prix 2*, che permette di regolare quasi tutte le componenti realmente modificabili nella realtà (dall'incidenza delle ali ai rapporti del cambio, dalla rigidità di molle a quella degli ammortizzatori).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sviluppato da un team inglese di programmatori trapiantato a Vancouver e infarcito di computer humor e riferimenti alla cultura popolare. È Reboot, il primo telefilm interamente generato dal computer...

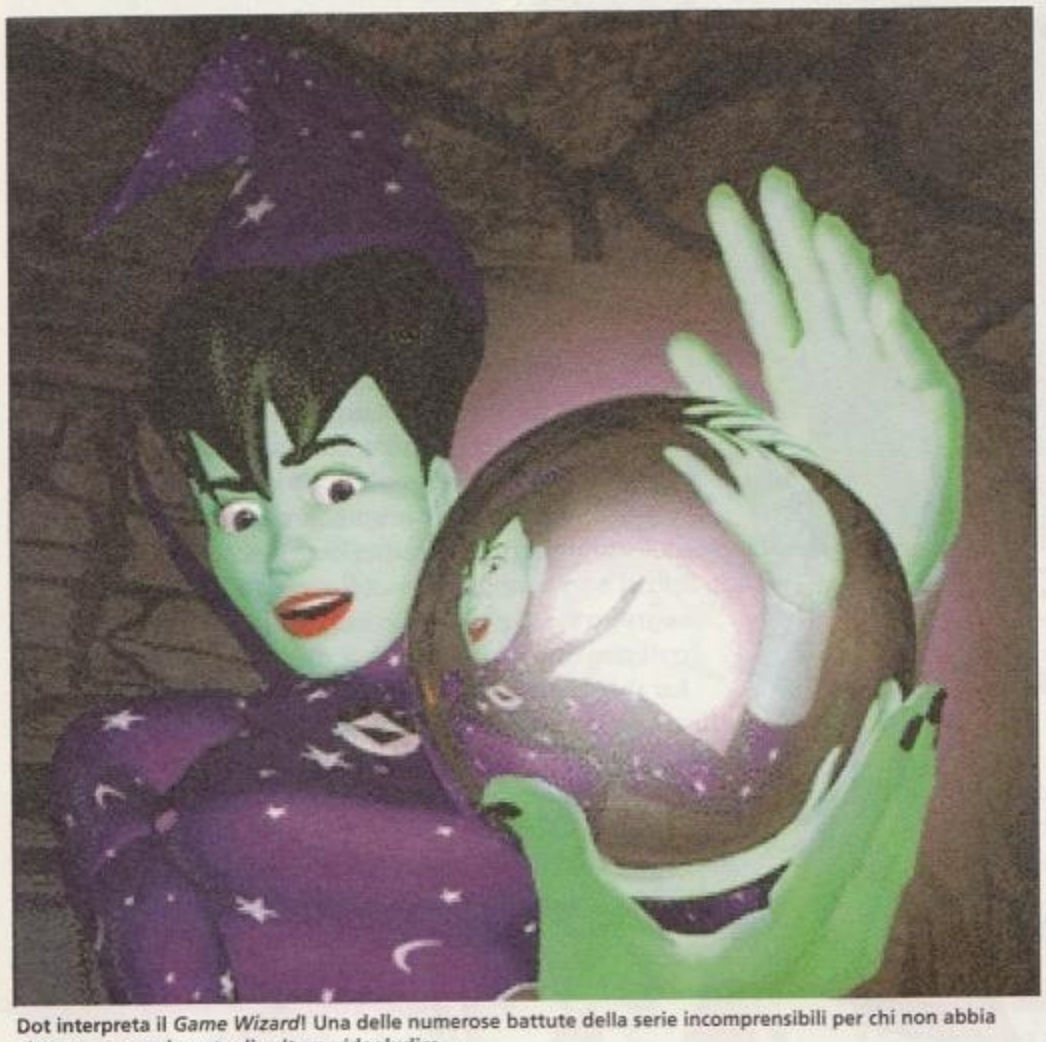
«Realizzare un telefilm in computer grafica interamente ambientato in un computer era l'unico modo di aggirare le limitazioni tecnologiche presenti nel 1986, quando lo show venne concepito», racconta Gavin Blair, uno dei creatori di *Reboot* alla rivista *Wired*. «Era l'unico modo per spiegare le forme squadrate dei personaggi, la mancanza di ombre... Alla fine, proprio l'idea dell'ambientazione si è rivelata quella vincente». E non è difficile capire perché, in questa fine millennio in cui la rivoluzione informatica sta incendiando la cultura popolare. Espandendo idee nate con *Tron* e con la classica visione gibsoniana del cyberspazio, *Reboot* racconta le avventure degli abitanti di una gigantesca architettura informatica chiamata *Mainframe* (in realtà la proiezione virtuale di un piccolo computer portatile). Il protagonista dello show è Bob, uno dei "guardiani" di Mainframe. Il suo compito è difendere la struttura da pericoli come virus, perdite di dati e, udite udite, i programmi-gioco che l'invisibile utente umano di Mainframe ogni tanto fa letteralmente piovere sulle teste delle povere creature informatiche. Bob è aiutato dalla graziosa "programmina" Dot Matrix e dal fratellino di lei, Enzo, mentre il suo compito di guardiano è reso ancora più arduo dalla presenza in Mainframe di due terribili avversari: il supervirus Megabyte (un incrocio tra Darth Vader e il Dr. No) e l'inquietante e misteriosa regina del male Exadecimal.

Mentre *Reboot* si distingue dalle tradizionali serie a cartoni animati per le sue frenetiche scene d'azione e per gli ininterrotti movimenti di macchina (resi possibili dalla natura tridimensionale della grafica computerizzata), il suo vero punto di forza sono gli innumerevoli riferimenti scherzosi alle icone della cultura informatica e popolare. Lo stesso nome del protagonista, Bob, deriva dall'estensione .BOB dei file di dati utilizzati dal vecchio sistema di animazione *Bosch FGS*, mentre "Dot Matrix" è un palese riferimento al sistema di stampa computerizzata. Naturalmente la necessità di affrontare i terribili videogiochi fatti girare dell'utente di Mainframe sul proprio computer espande questa possibilità in modo quasi illimitato, e nel corso delle loro avventure i personaggi di *Reboot* sono spesso immersi in ambientazioni tratte pari pari da titoli come *Eye of the Beholder*, *Doom* e *F1GP* (quest'ultimo in particolare ha dato origine a una delle più terrificanti sequenze di corsa mai apparse su qualsiasi media...) Le "cita-

Uno dei terribili *gamecube*. Questi solidi violetti piombano dal "cielo" di Mainframe ogni volta che l'utente del computer in cui è ospitato Mainframe lancia un videogioco, e trasformano la realtà intorno a loro. Cosa provere-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Dot interpreta il *Game Wizard*! Una delle numerose battute della serie incomprensibili per chi non abbia almeno una spolverata di cultura videoludica...

zioni" di *Reboot* non si fermano alla sfera informatica. Nella puntata forse più famosa dello show, *Trust No One*, appaiono Fax Modem e Data Nully i due investigatori dell'agenzia CGI specializzata in casi noti come gli *ASCII-Files*. Vi ricordano nessuno? Forse può aiutare sapere che nell'edizione originale la voce a Data Nully venne prestata da Gillan Anderson... Altri riferimenti includono il sempreverde *Star Trek* (il personaggio chiamato "Numero Uno" ha il viso uguale al comandante Riker), produttori cinematografici (Dino de Horrendous...) *Wallace & Gromit* (con un paio di apparizioni del mitico pinguino malavitoso), e anche gruppi musicali della generazione precedente la nostra (i Village People nella puntata *Talent Night*, nella quale, incidentalmente, appare anche la BFG... *Big Fancy Guitar*!!) Perfino i titoli di molte puntate sono omaggi a show famosi, e se avete una minima conoscenza dell'inglese riconoscerete i riferimenti contenuti in *The Quick and the Fed*, *Nullzilla*, *Web World Wars* e il nostro preferito, *The Great Brain Robbery*!

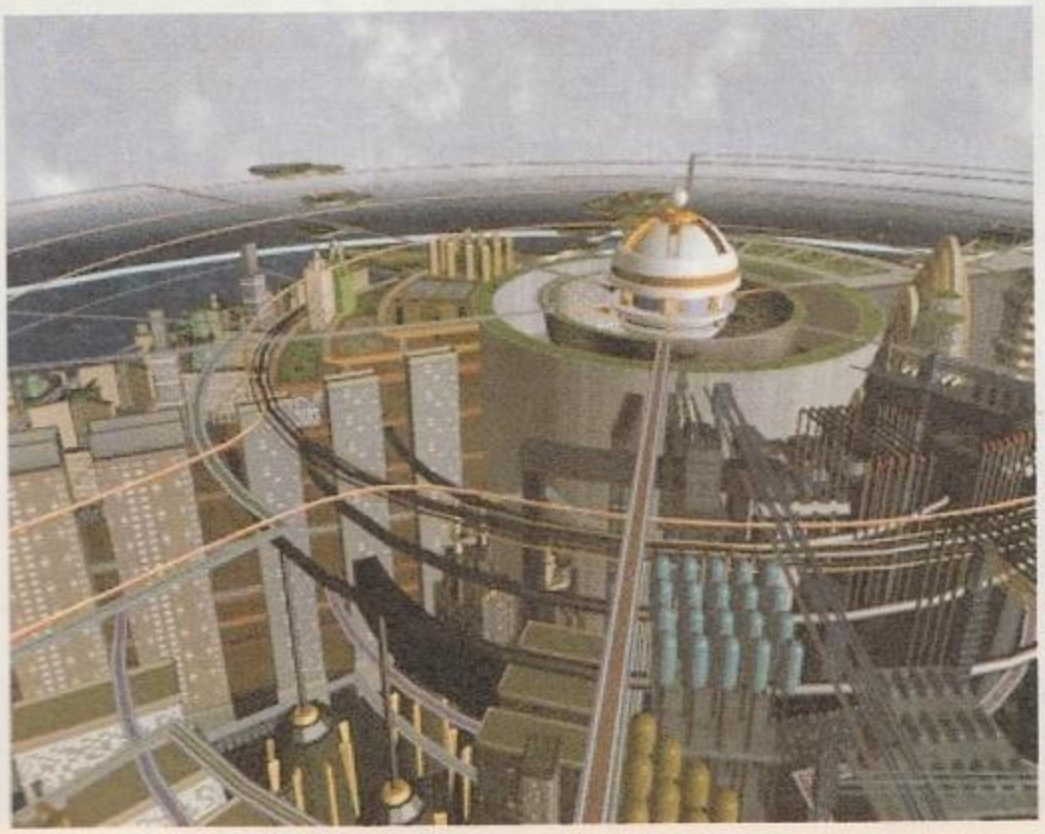
La peculiarità dell'ambientazione di *Reboot*, però, va oltre a quello che appare sullo schermo. Uno degli elementi a cui lo spettatore non pensa è che l'universo di Mainframe esiste solo quando il computer in cui è ospitato viene acceso, e che quando esso viene spento tutto cade in una specie di limbo atemporale. Lo scorrere del tempo, poi, viene misurato in nanosecondi, equivalenti ai nostri minuti. Un microsecondo equivale a un'ora, un secondo a un giorno e un minuto a un mese. Più o meno...

Lo show non ha avuto vita facile. Inizialmente acquistato e distribuito dalla ABC, e diffuso nella fascia oraria dedicata ai bambini, ha dovuto sottostare alle severissime regolamentazioni che stabiliscono cosa sia adatto e cosa no per i giovani spettatori. Nelle prime due stagioni gli sceneggiatori di *Reboot* non potevano inserire pugni o gesti di violenza nelle loro storie e dovevano evitare i riferimenti sessuali di qualsiasi tipo (perfino un casto bacio di Dot sulla fronte di suo fratello venne censurato). Queste draconiane limitazioni, però, hanno costretto i creativi di *Reboot* a esaltare le componenti di intelligenza, azione e umorismo del telefilm, con un risultato complessivo che è andato ben oltre le aspettative iniziali.

Oggi *Reboot* è entrato nella sua terza stagione, e il passaggio di consegne dalla ABC alla distribuzione indipendente ha permesso agli sceneggiatori di aggiungere un po' di "pepe" alla loro serie.

In Italia alcune puntate della prima stagione di *Reboot* sono apparse su RAI 1, ma ora la Polygram ha iniziato a distribuire nelle videoteche le videocassette doppiate in italiano. Le prime due, contenenti due puntate l'una, dovrebbero già essere sugli scaffali mentre leggete queste righe.

Vincenzo Beretta



E SUL FRONTE TECNICO...

***Reboot* è realizzato negli studi di Vancouver dalla Mainframe Entertainment. Il lavoro viene svolto su una varietà assortita di workstation Silicon Graphics (Indy, Indigo2, Onyx...) con 150MHz MIPS R4400 CPU e da 64 a 128MB di RAM per macchina. Il software utilizzato è *Softimage3D V2.66*, assistito da un software proprietario sviluppato dalla Mainframe Entertainment chiamato *GRIN*.**

Il team comprende una trentina di programmatori, costantemente al lavoro su due episodi contemporaneamente. La stesura della sceneggiatura di ogni episodio richiede circa un mese, mentre la produzione dello stesso viene completata in circa sei settimane. «*Toy Story* ha richiesto quasi tre anni di lavoro per 80 minuti di CG», afferma con orgoglio Phil Mitchell della Mainframe Entertainment. «Mentre a noi basta meno un anno per realizzare i 320 minuti che compongono una stagione del nostro show!»

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

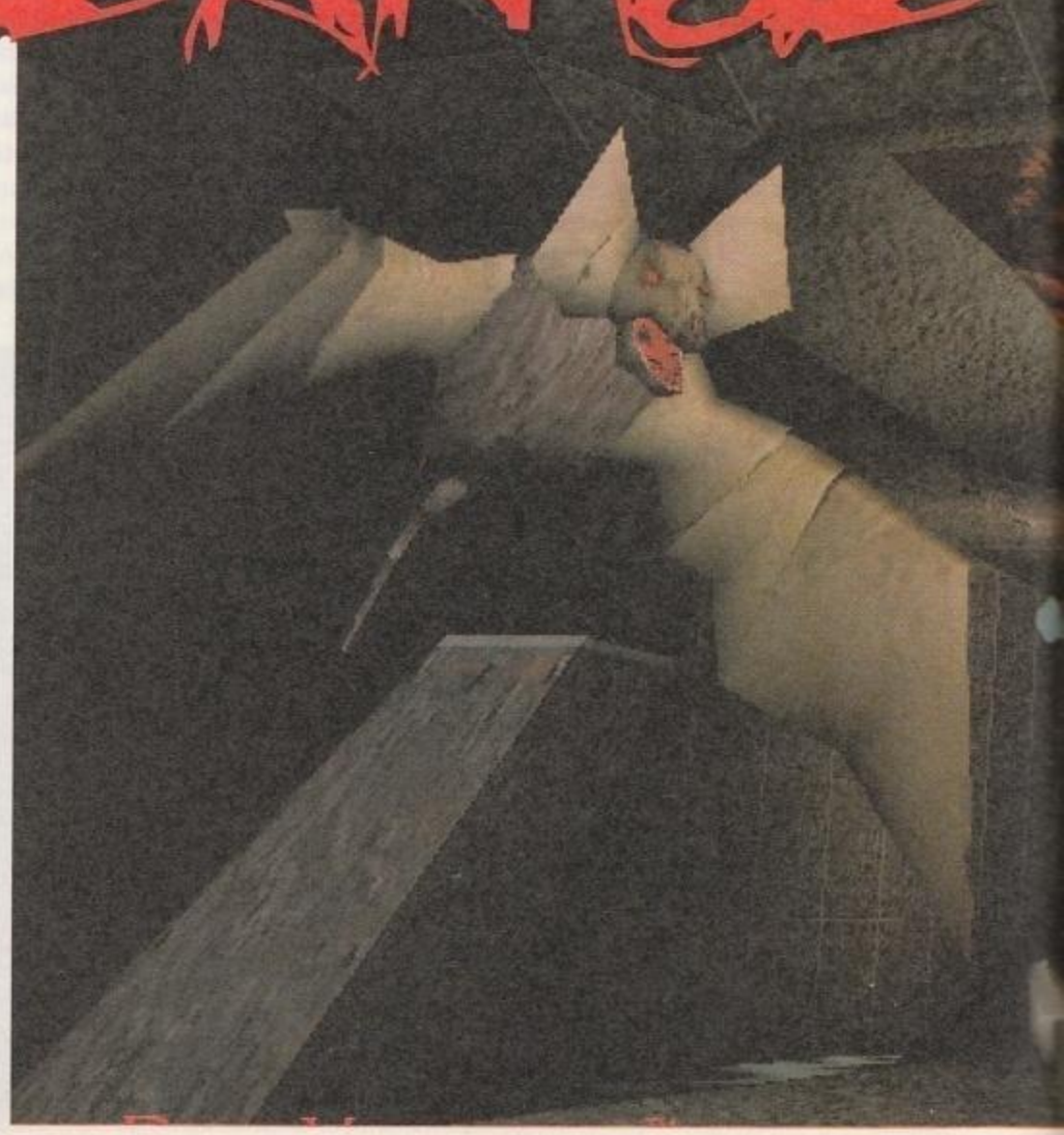
Questa immagine mostra uno scenario ancora relativamente spoglio. Ma è comunque già evidente l'elevata qualità complessiva della grafica.

L'americana Reality Bytes sta lavorando a un nuovo arcade/sparatutto/GdR in 3D reale che sfrutta la tecnologia MMX nella sua versione PC e QuickDraw 3D/RAVE in quella per Macintosh. Una bufera poligonale che si scatenerà il prossimo Natale.

DARK VENGEANCE

Basato su una storia nata originariamente negli uffici della software house più di due anni fa, e ambientato nelle terre mitiche e fantastiche di Karmac, *Dark Vengeance* è un arcade poligonale con alcune tendenze GdR, che mette il giocatore nei panni di un coraggioso e valido giovane che si avventura nelle profondità maledette della Cittadella degli Elfi Maligni, in cerca di quell'equilibrio che è stato incrinato dalle Forze del Male. Le tenebre sono infatti scese sul mondo di Karmac quando gli elfi, segregati nel sottosuolo da secoli, sono stati rievocati con una stregoneria. Starà quindi al giocatore far risplendere nuovamente la luce su Karmac, affrontando un epico viaggio nel covo in cui si annidano le Forze del Male.

A prima vista, *Dark Vengeance* può sembrare un mero clone di *Quake*, invece questa nuova creatura della Reality Bytes (programmata dallo stesso team di *Sensory Overload* e *Havoc*) assomiglia più all'arcade



http://www.oldgamesitalia.net/

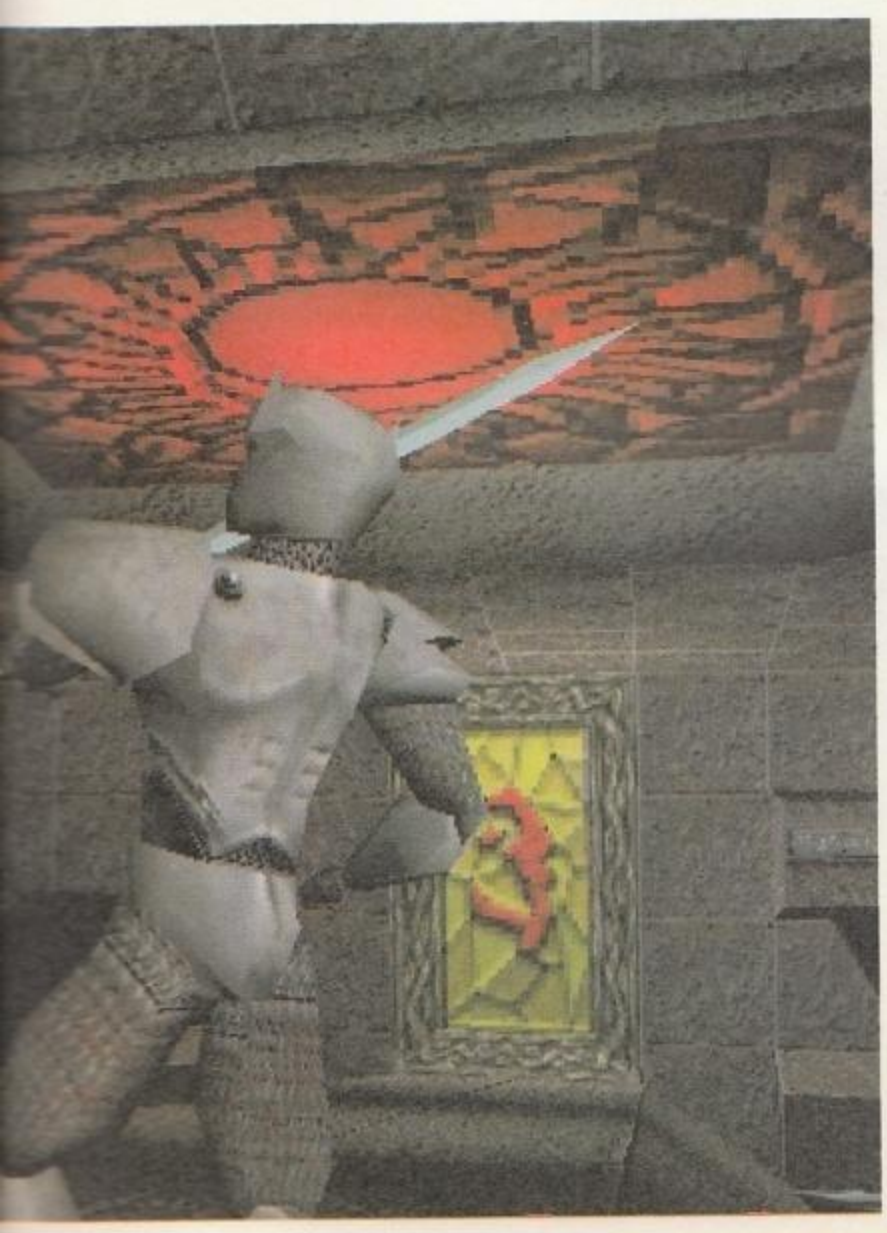
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mitologico *Deathtrap Dungeon* di futura pubblicazione dalla Eidos e forse anche, pur se in misura minore, al mai abbastanza osannato *Tomb Raider*, sempre del colosso Eidos. La prima differenza con il gioiellino della id Software è la visuale: in *Dark Vengeance*, l'azione avviene in terza persona, con un sistema di **telecamere intelligenti**. Mentre giochiamo, cioè, vedremo il nostro personaggio muoversi anziché "guardare dai suoi occhi". In secondo luogo, poi, piuttosto che aggirarci per i labirintici corridoi sparando a destra e a manca come in *Quake*, ci ritroveremo spesso ad affrontare la situazione da veri uomini, con combattimenti corpo a corpo all'ultimo sangue. Certo, un po' di **magia** tornerà utile, ogni tanto...

Le ambientazioni di *Dark Vengeance* sono molto varie, a prescindere dalle immagini per ora distribuite dalla casa che vedete in queste pagine, e quando il titolo sarà pubblicato comprenderà scenari sia interni che esterni, senza transizioni tra i due ambienti. Umide foreste, lande deserte, caverne buie e corridoi invasi dalla foschia sono soltanto alcune delle inquietanti ambientazioni che rafforzeranno oltre misura lo spirito dark e misterioso del gioco. E ogni locazione avrà una serie di nemici "in tono", come ragni giganti, pipistrelli-lupo, elfi e zombie. Una cosa di cui i programmatori vanno evidentemente fieri è l'interattività degli scenari: il giocatore potrà interagire con una moltitudine di oggetti e ogni parte del corpo sia del protagonista che dei nemici potrà essere mossa e... rimossa! Già, nel gioco ci sarà molta violenza e sangue a volontà, ma sarà possibile settare il livello di "gore", in modo da potersi rivolgere a un pubblico più ampio.

È l'interattività stessa dello scenario che, secondo David Chait, vice-presidente della società e product designer, renderà le sessioni di gioco con *Dark Vengeance* indimenticabili: «La nostra definizione di interattività darebbe a *Duke Nukem 3D* un giudizio insufficiente: solo perché



TECNOMANIA

Dark Vengeance deve le sue qualità all'engine 3D RIVET, nato dopo numerosi mesi di incubazione negli uffici della Reality Bytes, e all'editor Leonardo, sviluppato sempre in casa Reality Bytes. Il titolo, per quanto sarà giocabile sulle macchine "standard", si avvantaggerà delle schede di accelerazione 3D presenti nel sistema ed è stato creato per sfruttare a fondo le tecnologie software e hardware d'avanguardia di Direct3D, MMX e QuickDraw 3D/RAVE. In questo modo, i designer hanno potuto arricchire il gioco con effetti di sicuro impatto, come trasparenze, nebbia, lighting radiale e dinamico, texture filtering, mip-mapping e z-buffering - tutti questi effetti garantiranno un'elevata complessità degli ambienti tridimensionali. Il sistema minimo per far girare il gioco saranno un Pentium a 60 MHz con Windows 95, 8 MB di RAM e un drive CD-ROM, oppure un Power Macintosh 601/60 MHz con 8 MB di RAM e CD-ROM, ma con queste configurazioni, ovviamente, *Dark Vengeannce* non mostrerà affatto il meglio di sé, anche se la grafica potrà essere sia a 24 che a 8 bit. Per un puro conto matematico, i personaggi che interpreta il giocatore sono formati in media da 500 o 600 poligoni ricoperti di texture mapping, mentre i mostri ne contano "appena" dai 300 ai 700.

Come sempre, le routine di light sourcing contribuiscono molto a dare all'ambientazione un tocco drammatico.

TELECAMERE INTELLIGENTI

La visuale seguirà costantemente l'azione, assicurando che il giocatore non ne perda neanche una frazione. Carrellate, zoomate e panoramiche mostreranno ogni cosa così come avviene, e aggiungeranno uno spessore cinematografico al tutto. E non si osserverà sempre l'azione da dietro le spalle del protagonista come in *Tomb Raider*. Non è certo una novità, al giorno d'oggi, ma a sentire quanto promettono i responsabili del progetto, assistere al gioco sarà qualcosa di incomparabile alle altre esperienze videoludiche. Un leggero senso di deja vu ci assale...

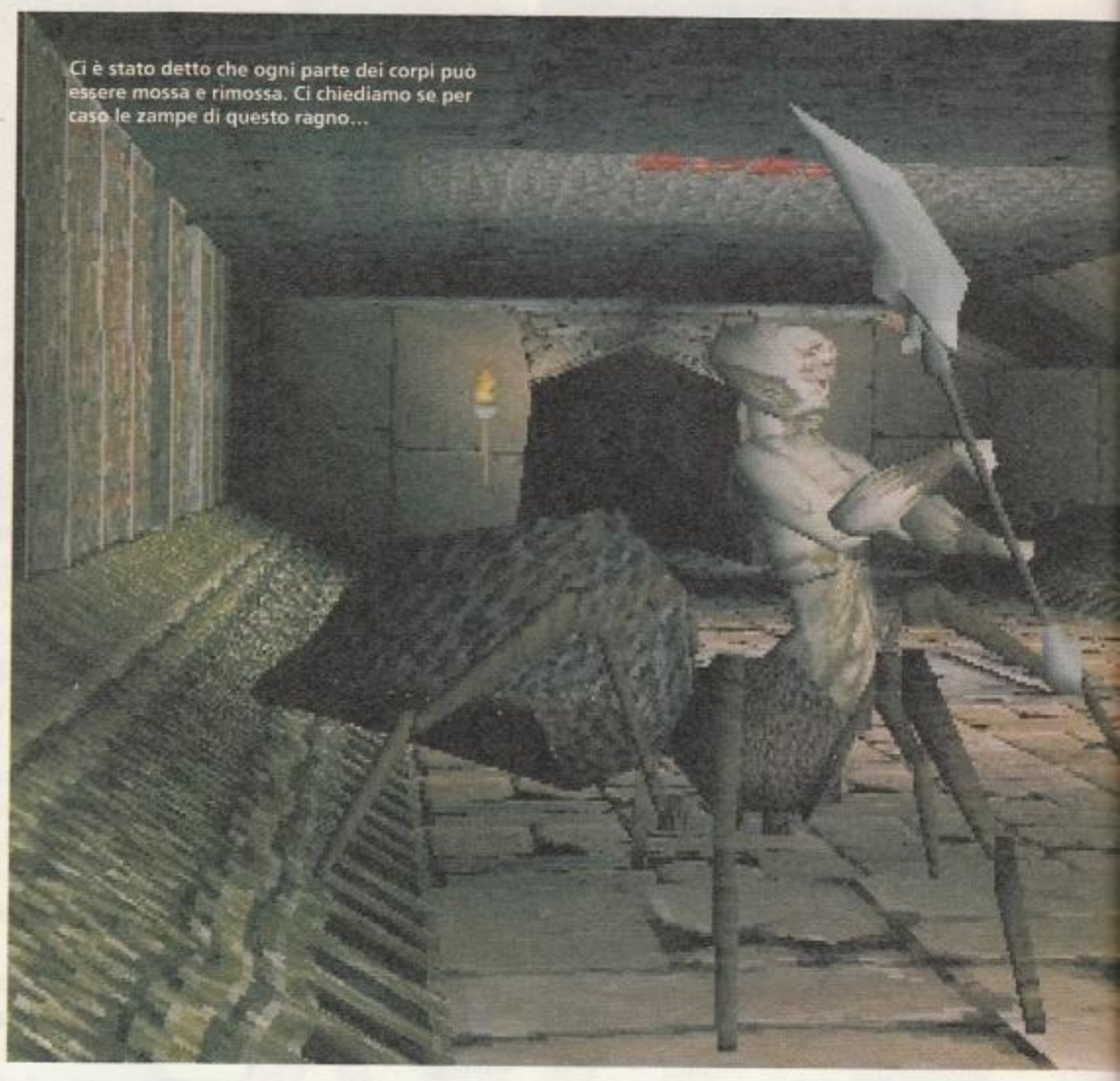
MAGIA

Oltre a usare con maestria le diverse armi da corpo a corpo, in *Dark Vengeance* bisognerà anche assimilare le tecniche di combattimento magico. Oltre ai frenetici colpi di spada, infatti, si potranno anche affrontare i nemici con uno dei numerosi incantesimi in dotazione al protagonista. Ovviamente, il bilanciamento tra "temperamento magico" e "manesco" sarà dettato dal tipo di personaggio che si sceglie.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il giocatore può sparare a un monitor o a un sanitario non vuol dire che il gioco sia completamente interattivo. Abbiamo deciso di non implementare tale livello di interazione nel nostro titolo, ma di programmare un sotto-engine che possa venire utilizzato anche nei futuri prodotti. Tanto per fare un esempio, in *Dark Vengeance* sarà possibile prendere la torcia appesa alla parete e utilizzarla come arma contro i mostri. Con questo titolo vogliamo portare l'esperienza interattiva a nuovi livelli.» E gli stessi componenti del team di sviluppo ci tengono a precisarlo: «Non stiamo clonando *Quake*, un genere in cui il giocatore corre attraverso un contesto 3D a velocità irrealistica e abbattendo ogni cosa che gli si presenta davanti. Quello di *Dark Vengeance* è un mondo intero da esplorare, e i giocatori dovranno conquistarne ogni centimetro per raggiungere i loro obiettivi. E lasceranno una lunga scia di sangue lungo la strada». Nel gioco finito ci saranno venti missioni per un solo giocatore più alcune create appositamente per le partite multiplayer.


Ci è stato detto che ogni parte dei corpi può essere mossa e rimossa. Ci chiediamo se per caso le zampe di questo ragno...

DIECI PERSONAGGI

All'inizio della sua rischiosa avventura, il giocatore dovrà scegliere il suo alter-ego tra le seguenti tipologie: barbaro, mago, alchimista, druido, paladino e arciere, oppure tra le seguenti classi al femminile: assassina, amazzone, sacerdotessa e maga. Come potete vedere, dopo l'exploit di Lara in *Tomb Raider*, altri esponenti del gentil sesso si preparano ad assaporare il loro meritato momento di gloria sui monitor...

Un'altra delle caratteristiche che differenziano il gioco dai suoi concorrenti, a detta dei game designer, è il sistema con cui è strutturato: bisognerà affrontare delle missioni diverse che seguono l'evolversi della trama, senza l'ombra di alcuna linearità. A differenza di *Tomb Raider*, in cui si è costretti a seguire un determinato ordine per terminare i livelli, in *Dark Vengeance* il giocatore si troverà in un mondo in cui avrà un compito da portare a termine, ma nessun percorso prestabilito da seguire: potrà prendere le proprie decisioni nel contesto di una trama complessa e profonda. Il gioco, inoltre, è basato proprio su un mondo, non una serie di livelli - un po' come *Unreal*.

Il giocatore potrà scegliere il suo alter-ego tra **dieci personaggi** - ciascuno dotato di particolari abilità, armi e abilità magiche - disponibili all'inizio dell'avventura. La selezione del vostro equivalente digitale sarà di vitale importanza al fine della missione stessa, e grazie alla diversità dell'azione garantita dai vari personaggi sarà possibile rigiocare il gioco e provare nuove esperienze e sensazioni.

All'inizio della partita, il giocatore non se la caverà molto bene con alcune delle armi (e questo dipende anche dal personaggio scelto), ma con il progredire dell'avventura ne acquisterà padronanza, proprio come succede nella vita reale. Imparerà nuove tattiche, nuovi incantesimi e troverà nuove armi.

Il sistema di controllo è molto completo ma al tempo stesso intuitivo, con le frecce direzionali che controllano il movimento (avanti, indietro, destra e sinistra) e che sono combinate con dei tasti che rappresentano le diverse azioni (attacco, salto, lancio di un incantesimo e via dicendo). In questo modo, tenendo premuto il tasto "avanti" e quello di "attacco", si sferrerà quindi un attacco in avanti. Sarà possibile, inoltre, sfruttare i joypad dotati di diversi pulsanti.

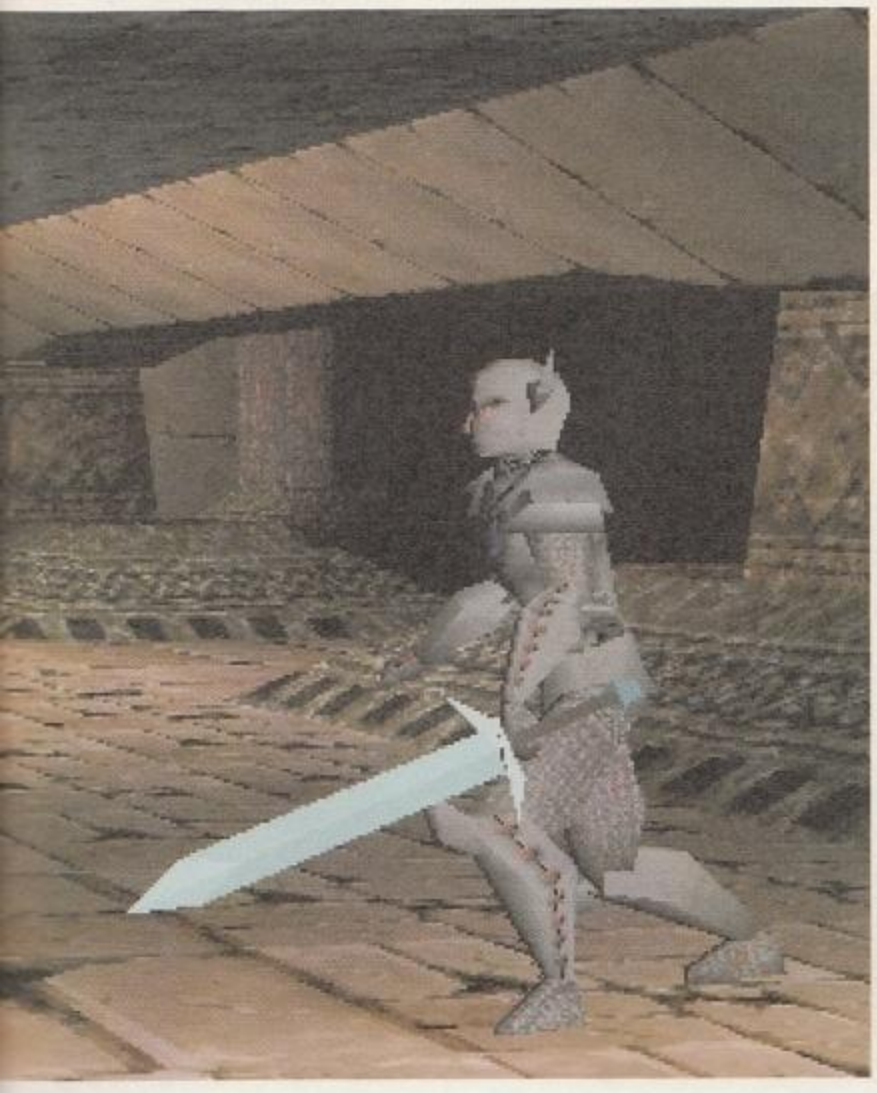
Sul lato tecnico, è innegabile che *Dark Vengeance* appaia impressionante: il gioco è basato su un nuovo engine 3D scritto dai programmatori della casa americana, che ne vanno molto fieri. Jon Chait, presidente della Reality Bytes, ha così elogiato *Dark Vengeance*: «Inizialmente, il team aveva scelto per il gioco il nome in

PIÙ SI È, MEGLIO È

Anche a livello di gioco in multiplayer, Dark Vengeance sembra offrire il meglio. Fino a 32 giocatori potranno infatti sfidarsi via modem, su una LAN o via Internet, scegliendo come al solito se collaborare per completare i livelli a giocatore singolo oppure se scontrarsi in sanguinosi deathmatch, opzione in genere più accattivante e seguita. Il codice del gioco è inoltre ottimizzato per sistemi di gioco on-line come mPlayer e T.E.N. - offrendo innumerevoli altre possibilità di sfida. Infine, sarà possibile organizzare "scontri tra piattaforme", con PC che sfidano Macintosh e viceversa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



codice "Ritcher" (facendo evidentemente riferimento al "terremoto" *Quake*, NdR), e ci piacerebbe trovare un modo per misurare di quanto supereremo *Quake*, creando i miglioramenti generazionali che gli appassionati di giochi in 3D aspettavano. Stiamo portando la qualità dei giochi 3D e via Internet a nuovi livelli, per quanto riguarda le piattaforme PowerPC, Pentium e Pentium MMX, il più velocemente possibile». E la concorrenza si fa sentire quando i programmatori hanno ammesso che l'obiettivo finale, quando programmavano l'engine 3D, non era tanto raggiungere un risultato soddisfacente ma uno che spingesse la tecnologia oltre i limiti conosciuti, «surclassando i vari *Quake, Unreal* e *Prey*».

La grafica è in 3D reale, con l'aggiunta di sprite bidimensionali per gli effetti speciali (come ad esempio le fiamme e il fumo) sui computer di fascia bassa - che invece su quelli più "dotati" saranno sostituiti dai più complessi e stupefacenti effetti tridimensionali. La casa americana ha lavorato a stretto contatto con le società produttrici delle principali schede 3D per realizzare un prodotto che sfrutti veramente ciò che il mercato odierno ha da offrire. E in effetti, *Dark Vengeance* parte con il piede giusto, essendo nato con la predisposizione per usufruire di questa tecnologia, e non fornendo semplicemente delle insignificanti migliorie di contorno - come invece fanno i prodotti adattati in un secondo tempo. «La nostra idea era di comprendere che cosa potevano offrire il nuovo hardware 3D e la tecnologia MMX di Intel a livello di designing. Al contrario di altri sviluppatori che vedono la tecnologia della prossima generazione come qualcosa da aggiungere a lavoro ultimato, noi la integriamo nel cuore del processo di progettazione e programmazione» ha commentato David Chait.

Il programma, nella sua versione per PC, si avvantaggia del supporto di Direct3D per garantire la compatibilità con la maggior parte dei sistemi. Nonostante questo, però, il codice usufruirà di tutte le peculiarità di ogni singola scheda acceleratrice (non tutte hanno le stesse funzioni e caratteristiche) quando ce ne sarà bisogno. E se una scheda acceleratrice è presente in un sistema MMX - che permette l'uso di grafica a 24 bit - a migliorare in *Dark Vengeance* non sarà solamente la grafica ma anche la giocabilità stessa, con azioni e animazioni dei personaggi più complesse. Per quanto riguarda la versione Mac, poi, il programma supporta QuickDraw 3D/RAVE e sarà virtualmente identico alla versione PC, essendo i due prodotti sviluppati parallelamente.

Le premesse sono decisamente buone: con questa anticipazione non potrete non avere l'acquolina in bocca. E se l'idea di dover aspettare fino a Natale per giocarci vi fa venir male, rallegratevi perché, nei piani della Reality Bytes, già questa primavera potrete averne un **assaggio**. Cominciate a guardarvi in giro...

ASSAGGIO

Tra breve dovrebbe essere disponibile via Internet un demo (originariamente previsto per lo scorso Natale ma poi rinviato) del gioco, a cui seguirà la commercializzazione di una versione "lite", con caratteristiche aggiuntive non presenti nel demo on-line e comprendente sia le missioni singole che quelle per il gioco via Internet. La versione completa di Dark Vengeance arriverà sugli scaffali dei negozi verso la fine dell'anno, probabilmente in tempo per Natale.

Ogni personaggio è dotato di diverse armi, ma si può utilizzare quello che è in giro per lo scenario, come ad esempio le torce che illuminano alcune locazioni.

I sanguinosi scontri corpo a corpo sono particolarmente cruenti. Con un'apposita opzione, però, sarà possibile settare il livello di "gore".

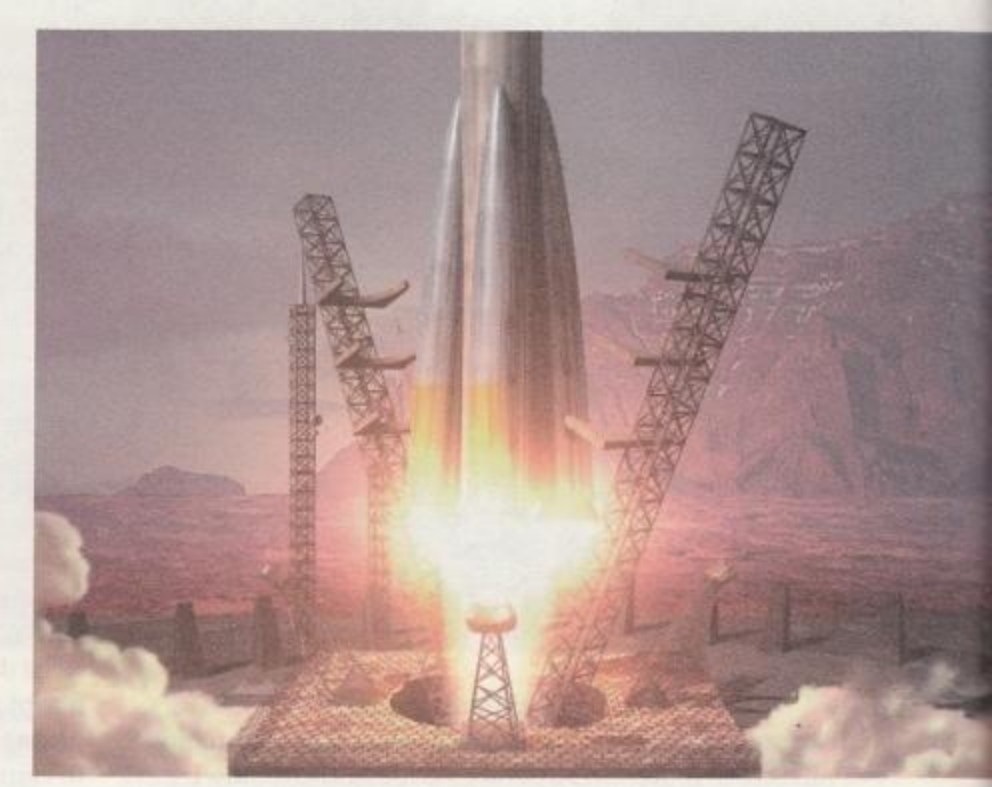
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...L'Armata Rossa avanza.....

...SEI CON NOI...

ALLARME...ROSSO!!



CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 95,
WINDOWS 3.1,
486/66Mhz,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA SVGA,
MOUSE.

£ 99.900

Finalmente COMANDARE & CONQU

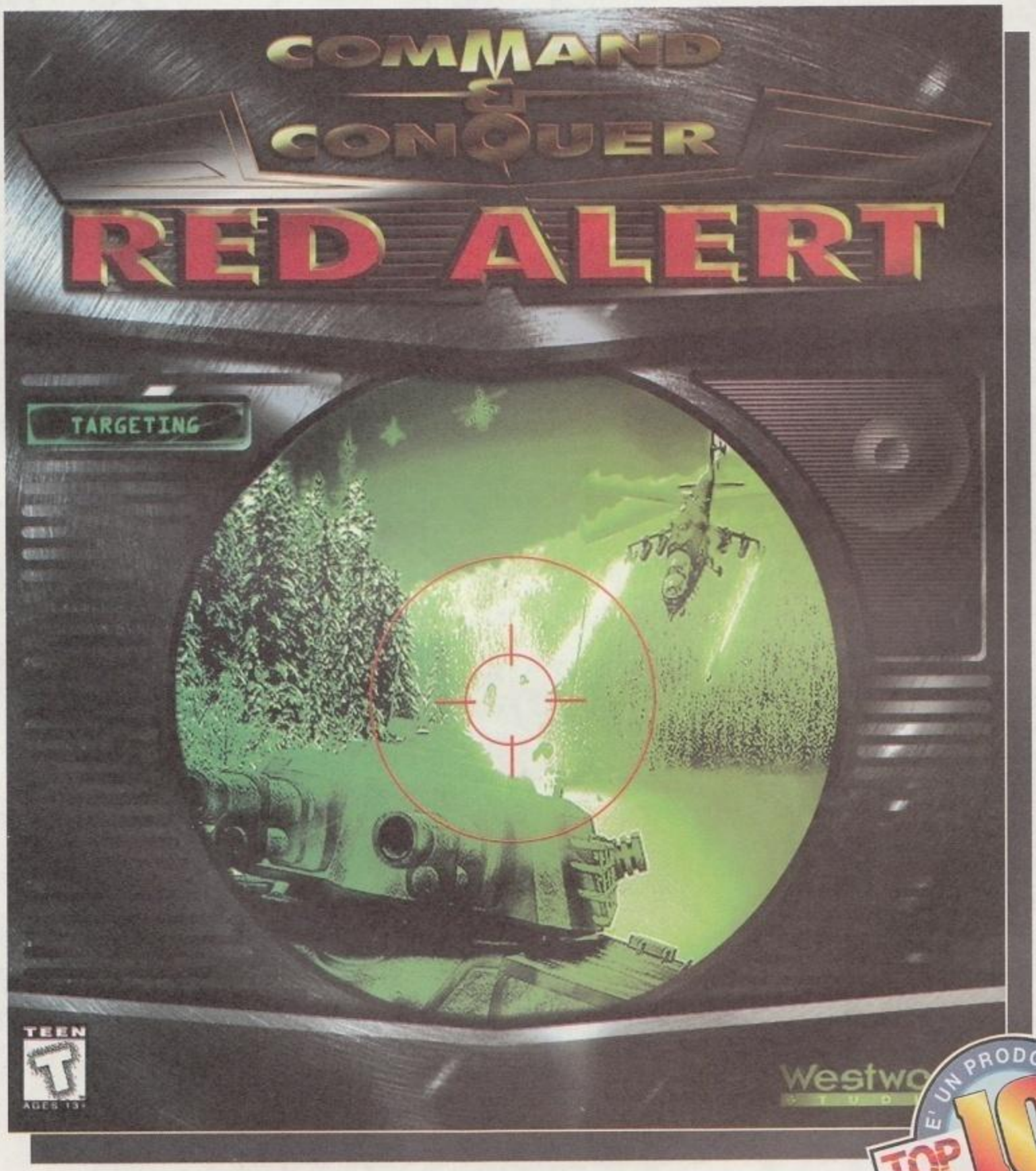
Numero Verde
167-821177

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

..Stalin sta devastando l'Europa...

O CONTRO...DI NOI...?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

ISTARE per la seconda volta !

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Outpost 2 Avamposto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sul futuro

Outpost *è stato uno dei giochi più deludenti di ogni tempo. La delusione era anche dovuta al suo enorme potenziale, che sembrerebbe essere stato finalmente sfruttato appieno dal seguito.*

Alla Sierra non hanno sempre creato giochi perfetti, nel corso degli ultimi anni; ma nessuno dei loro errori è stato così atroce e imperdonabile come la pubblicazione di *Outpost*. Possiamo perdonarli per la dubbia morale espressa da *Leisure Suit Larry*, per la mole di giochi per ragazzi di scarsa qualità e forse anche per il pessimo *Phantasmagoria 2*. *Outpost* non è così facile da ignorare.

Nell'estate del 1994, dopo una serie interminabile di ritardi accompagnati da una campagna pubblicitaria febbrile, venne finalmente pubblicato *Outpost*. Era stato lasciato a metà della produzione. Il manuale parlava di un numero così elevato di opzioni, in realtà non disponibili nel gioco, che si sarebbe potuto pensare fosse il manuale del gioco sbagliato. E quel poco che c'era, era lento, noioso e miseramente realizzato. A questo punto, i lettori (che non l'avessero visto) potrebbero iniziare a chiederci perché stiamo dedicando così tanto spazio al suo seguito. Lo facciamo perché, nonostante tutti i difetti e la lentezza del gioco originale, in esso c'era qualcosa di così intrigante da far sperare che funzionasse. Forse nasceva dalla storia, in cui la Terra veniva distrutta da un meteorite e toccava a noi far rinascere l'umanità. Anche la presentazione era splendida, così come molti degli elementi strategici del gioco erano originali e promettenti. E queste sono le basi sui quali si fonda *Outpost II*. «Ne verrà fuori un gioco molto diverso,» afferma Pat Cook, direttore del progetto. «Trattandosi di un seguito, è basato liberamente sulla storia originale, ma abbiamo cercato di avere un approccio totalmente diverso alle meccaniche di gioco. L'interfaccia, la grafica, la musica, tutto è stato radicalmente alterato. La grafica è composta da immagini totalmente rinnovate e abbiamo rimpolpato considerevolmente la trama. Abbiamo tolto buona parte della noiosa e ripetitiva 'Scienza Applicata', sostituendola con un sistema incentrato sulle unità, più veloce e intrigante.» Per ottenere questa notevole trasformazione, *Outpost* è stato reso un tipico gioco del 1997 - in tempo reale. Non ci sono più le lunghe attese, mentre il centro di comando viene costruito o viene scavata una nuova miniera. Ora si tratta di una corsa contro il tempo, quella che ci permette di scappare dal pianeta.

Per fare spazio a questi cambiamenti, necessari e benvenuti, la trama è stata alterata considerevolmente. I progettisti hanno ambientato il gioco a distanza di qualche anno dall'originale, su un pianeta nel quale le due colonie rivali di Eden e Plymouth (fondate grazie ai resti della popolazione sfuggita al disastro terrestre) si bastonano con gioia. La competizione per trovare le risorse che permettano di alimentare la corsa agli armamenti è al massimo storico: ormai è guerra aperta. Le cose erano per lo meno stabili, sino a che un centro di ricerca dell'Eden ha liberato un virus nanotecnologico sul pianeta. La sua capacità di distruggere qualunque cosa di organico (compresi i chip all'interno dei più moderni computers, alla guida della maggior parte dei macchinari di ambedue le fazioni) rende questo virus l'inevitabile nemesi per tutta l'umanità - a meno che qualcuno non riesca a sfuggire e ricominciare tutto da capo. Dunque, un piccolo gruppo si allontana dalla base, con l'obiettivo finale di trovare abbastanza risorse per costruire un'astronave, e abbandonare definitivamente il pianeta condannato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

«Abbiamo optato per un gioco in tempo reale, basato sul controllo delle singole unità,» spiega Allen McPheeters, progettista di *Outpost II*. «Per spianare un'area, vi si dovrà per prima cosa condurre i bulldozer costruiti in precedenza. Per costruire un edificio sarà necessario innanzitutto mandare un camion a prendere i pezzi necessari in fabbrica, per poi portarli sul sito di costruzione vero e proprio. E quando si dovrà combattere, selezionare e cliccare sarà importante come respirare. Naturalmente sarà possibile automatizzare molte cose (come in *Settlers*) ma il nostro obiettivo era quello di fare sentire al giocatore tutto il controllo che ha sui pezzi.» Per ottenere questo risultato, i programmatori hanno cambiato completamente l'interfaccia e l'area di gioco, rendendole più semplici, veloci e reattive. Il gioco è ancora in fase pre-alfa, ma è già evidente che assegnare compiti alle unità e seguire le loro operazioni è nettamente più semplice.

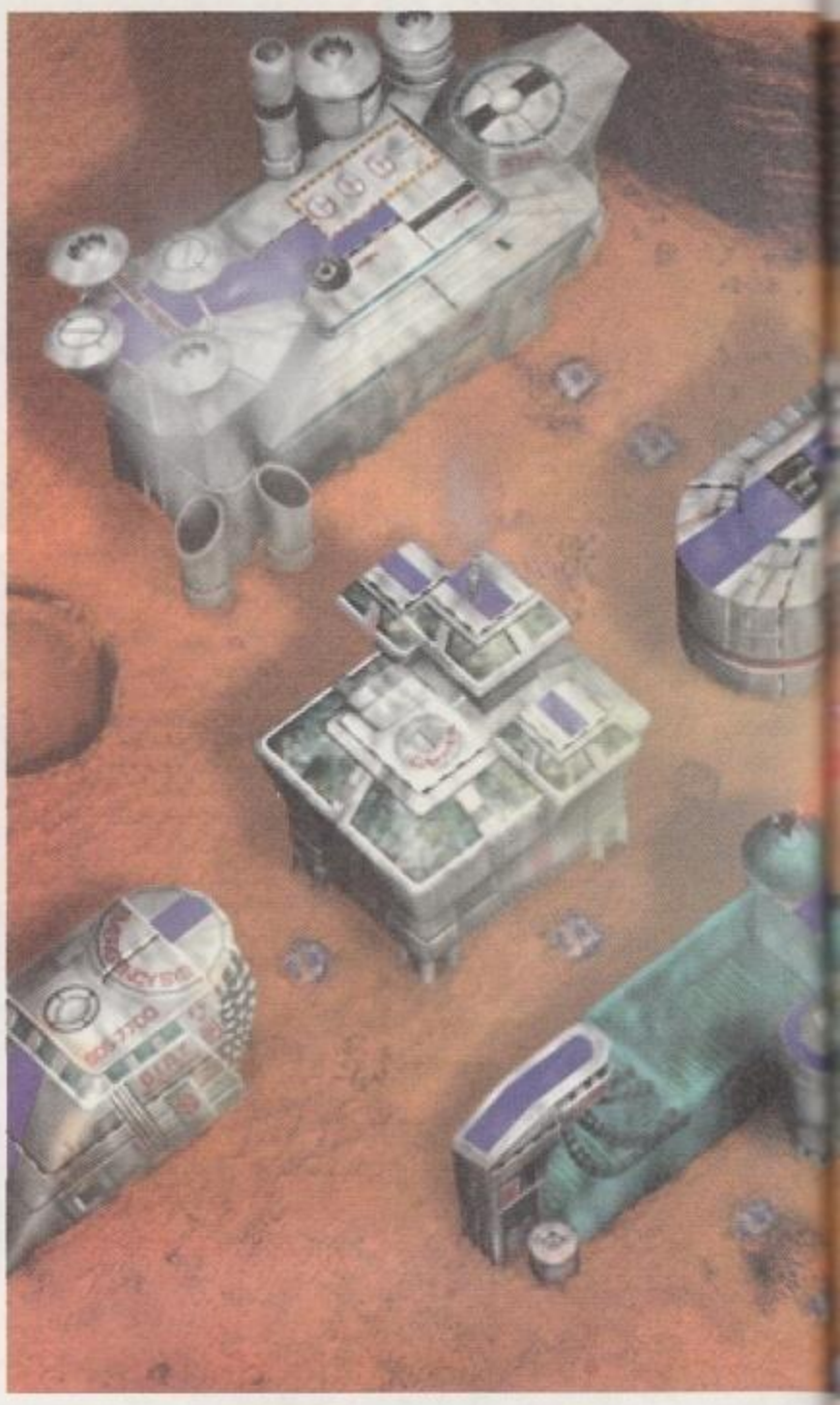
È stata modificata anche la struttura delle missioni e dei compensi, come spiega Pat Cook: «Prima di iniziare, abbiamo cercato di studiare attentamente la risposta dei giocatori all'originale, che in realtà era poco diverso da una simulazione della NASA. Gli obiettivi per il giocatore saranno più chiari, in *Outpost II*. Nel gioco in solitario, ci sarà un chiaro percorso, con inizio, fine e stadi intermedi, e sarà necessario attraversare tutti gli stadi. Un giocatore potrebbe aver bisogno di un certo quantitativo di metalli e soldi per poter costruire un edificio chiave.» L'equilibrio fra libertà di scelta e indicazioni di trama è difficile da ottenere. *Civilization* lo ha raggiunto perfettamente e Cook ammette che il gioco di Meier è una delle maggiori influenze sulla sua creatura.

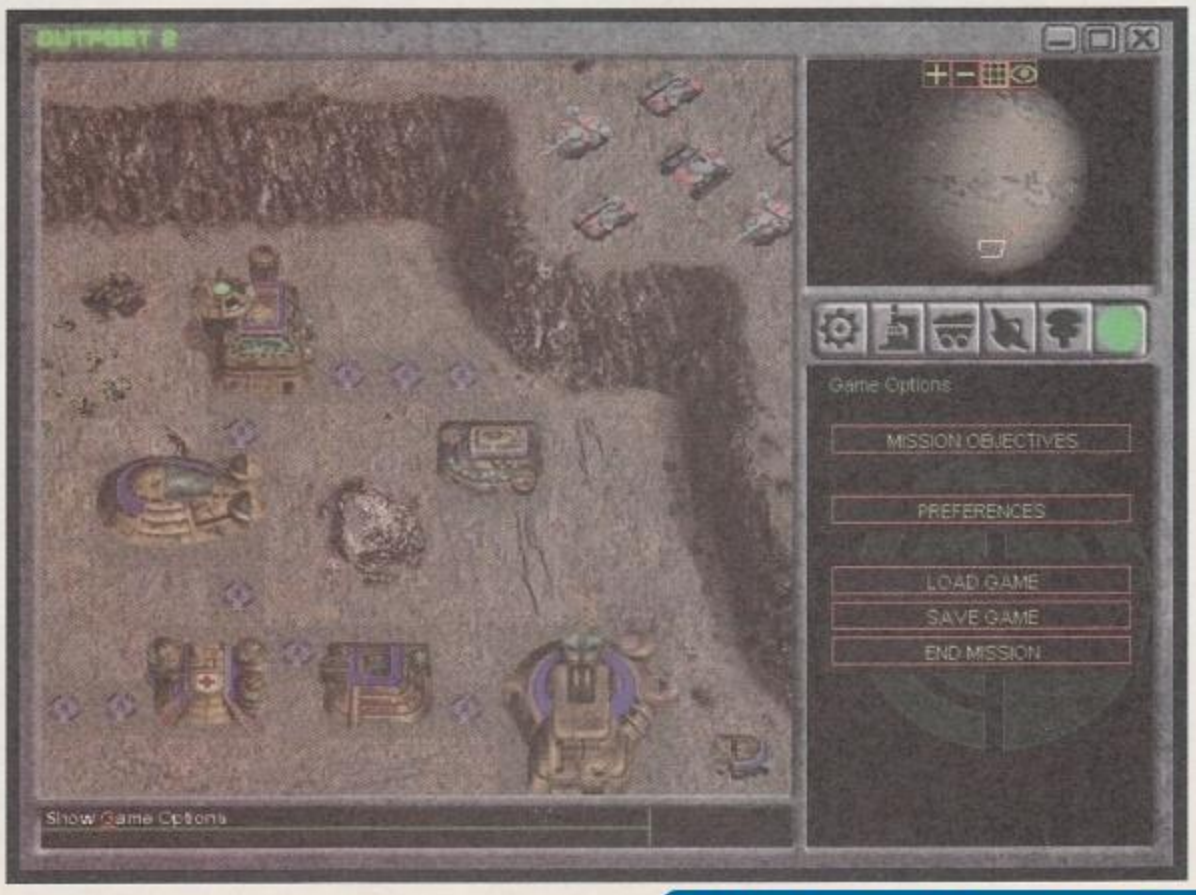
Un altro dei punti di forza di *Civ* era la ricerca, invece punto debole di *Outpost*, giacché, prima che qualsivoglia ricerca fosse stata completata, ci si era già ampiamente annoiati. Ci si è presi cura anche di questo, in *Outpost II*, sebbene la soluzione sia per lo più l'introduzione di un maggior numero di centri tecnologici basati sulle risorse. Nell'originale era solo questione di tempo (tanto) prima che una nuova scoperta facesse capolino, mentre nel seguito dovrebbe essere più evidente la correlazione tra l'impegno profusovi e il tempo richiesto. E non si tratta solo di costruire università, ecc.

Anche il combattimento ha un ruolo importante nel successo o nel fallimento della missione. Sebbene nella versione attuale non sia ancora particolarmente presente, sarà interessante vedere quanto diventerà presente nel prodotto finito. Ci sarà la possibilità di costruire unità con una considerevole varietà di armi (soprattutto per chi giocasse Eden) e, pur con ragioni diverse, entrambe le fazioni troveranno ottime ragioni per combattere. La costruzione dell'astronave richiede inevitabilmente che si ottenga della tecnologia sviluppata dagli altri e se non si ottiene qualcosa con le buone...
Nonostante l'insistenza

UN PASSATO SPORTIVO

Il direttore di *Outpost II*, Pat Cook, era coinvolto nella realizzazione della serie *Front Page Sports* della Sierra. Una delle sue priorità era quella di portare lo stesso livello qualitativo di produzione nel genere strategico.
«Se ci si pensa più attentamente, gli sport e i giochi strategici sono piuttosto simili,» suggerisce. «Sono entrambi simulazioni di alto livello, con un sacco di logiche interne non visibili, e molteplici caratteristiche e opzioni. Progettare i due tipi di giochi permette di utilizzare un approccio molto più simile di quanto non si penserebbe.»

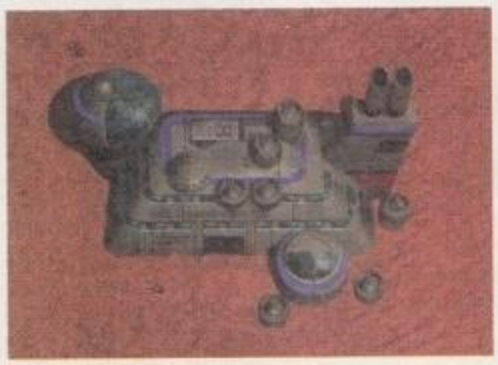




http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'aspetto di *Outpost II* riflette il desiderio di ottenere un gioco più immediato. Gli aspetti di gestione delle risorse sono stati approfonditi (a sinistra) e le strutture sono state ridisegnate per riflettere il nuovo stile del gioco (sotto). Sarà un gioco notevolmente diverso.



PLYMOUTH CONTRO EDEN

La competizione tra fratelli non è, di solito, particolarmente interessante. Eppure, nel gioco, le due fazioni hanno sviluppato metodi selvaggiamente contrastanti per vincere. In modalità single-player è possibile giocare uno qualunque dei due schieramenti, e, sebbene l'obiettivo ultimo sia il medesimo, il percorso per raggiungerlo varia.

Eden era la colonia originale di *Outpost* e ha una tecnologia più avanzata e macchine più efficienti. La sua filosofia edilizia è più simile a quella sovietica, favorendo poche, megalitiche strutture, in contrapposizione alla decentralizzazione occidentale. Per quanto riguarda il combattimento, tende a cercare la rapida distruzione del nemico, con armi potenti, laddove Plymouth opta per la disattivazione del nemico - cosicché sia possibile rubare i pezzi.

La vita di Plymouth si incentra maggiormente sui bisogni umani. Comfort, pulizia e attaccamento all'ambiente rendono questa colonia la più sviluppata dal punto di vista spirituale, il che diminuisce i problemi della sua gente. Sebbene la tecnologia sia in ritardo rispetto a quella di Eden, questo viene compensato dall'attitudine ad attacchi a sorpresa e allo sciacallaggio tecnologico.

Il fascino di *Command & Conquer* deriva (almeno in parte) dalle grosse differenze tra i due schieramenti. Se *Outpost II* riuscirà a ricreare lo stesso effetto, all'interno della propria struttura, sarà un risultato notevole.

Le schermate di gioco sono ancora in fase di sviluppo.

del gruppo di sviluppo sulla fluidità e sulla velocità, non è stato sacrificato nulla della struttura interna del gioco per ottenere questi risultati. Più di 40 strutture sono già pronte - il doppio di quelle del gioco originale - e stavolta saranno tutte costruite sopra il livello del suolo. Questo è un po' spiacevole, poiché i tunnel sotterranei erano una delle poche idee buone di *Outpost* che non siano state copiate. Comunque, questa decisione dovrebbe avere l'effetto di velocizzare le cose, ed è questa la cosa importante. Ogni edificio ha trenta attributi che lo descrivono, dai colpi che può sopportare, al numero di coloni necessari per renderlo operativo, alle dimensioni dell'esplosione prodotta in caso venga distrutto.

In fondo, comunque, *Outpost II* è ancora un gioco di strategia. L'amministrazione delle risorse è il cuore del gioco, sia che si tratti di metalli, energia, munizioni o coloni. La maggior parte di ciò che serve viene estratto da miniere, che vengono sfruttate da una varietà di macchine. Grazie ai metalli si ottengono le materie prime, che poi dovranno essere trasportate e trasformate in edifici e unità. Con un po' di fortuna, le materie prime dovrebbero essere abbondanti, permettendo di sviluppare una forma di strategia, invece che limitarsi a cercare i materiali per sopravvivere.

Ciò che correla il combattimento e la gestione delle

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

risorse al livello più basilare è il morale. La popolazione è naturalmente un po' preoccupata per il futuro, a causa dei danni prodotti dal nano-virus, i frequenti disastri naturali e il timore di poter essere distrutti dall'altra colonia in un qualunque momento. Uno degli obiettivi del gioco è mantenere i propri coloni felici, un po' come succede in *SimCity*. Il morale è un elemento difficilmente traducibile in un gioco, ma i principi su cui si basa in *Outpost II* sembrano più ragionevoli della maggior parte degli altri.

Alcuni eventi - ad esempio la nascita di un bambino, la vittoria in un combattimento, gli avanzamenti tecnologici - mantengono i lavoratori felici. Imprevedibili disastri naturali, o tragedie umane, li fanno dubitare della leadership. Anche la stagnazione porta alla depressione, quindi è fondamentale continuare ad espandere la colonia, fare ricerche e combattere contro il nemico. Non riuscire a difendere i propri coloni, oppure l'essere incapaci di far avanzare le ricerche, potrebbero avere come risultato la defezione verso l'altra colonia. In teoria il sistema funziona, e se si riuscirà ad evitare la tentazione di renderlo l'elemento centrale del gioco, dovrebbe essere una freccia in più all'arco di *Outpost II*.

Un altro aspetto eccitante, per quanto potenzialmente dannoso, sono i disastri, che spaziano dalle tempeste ai vulcani, alle meteoriti, alle rivolte dei coloni. È quasi impossibile convincere un giocatore che questi eventi, sui quali non si ha il minimo controllo, siano onesti. Anche un fuocherellino, in *SimCity*, causa un attacco di bile, e un attacco alieno generalmente ha come unico effetto quello di far caricare la più recente partita salvata. Questi eventi casuali sono un aspetto centrale di *Outpost II* e l'idea

Tutti gli edifici saranno sopra la superficie, in *Outpost II*. Il combattimento giocherà una parte molto più importante.

sarebbe quella di farvi fronte al meglio, piuttosto che evitarli in quanto (apparentemente) sleali. Qualora si riuscisse ad avvertire in tempo il proprio popolo della possibilità di un terremoto o di un impatto con un asteroide, essi soffriranno di meno, e la leadership ne risulterà rafforzata. Come al solito, per ottenere questo risultato, il punto centrale è la ricerca e la gestione delle risorse.

Tranne che per l'ambientazione, *Outpost II* sembra quasi non avere relazione con il suo predecessore. E, se tutti gli elementi previsti riusciranno ad amalgamarsi adeguatamente, c'è il potenziale perché sia un grande gioco. Possiamo solo sperare che la Sierra del giorno d'oggi, con il suo notevole catalogo, il suo atteggiamento, e la sua attenzione verso i 'veri' giochi, non ci deluda questa volta, riuscendo così a farsi perdonare per *Outpost*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Siamo una società di sviluppo video giochi in rapida espansione. Lavoriamo con i più avanzati sistemi hardware e software. Stiamo creando nuovi ed entusiasmanti progetti per PC CD-ROM, Sony Playstation, Sega Saturn, Ultra 64 e cerchiamo:

Grafici animatori 3D e character Animators

in grado di creare ottime ambientazioni, modelli e animazioni. Richiesta ottima conoscenza del pacchetto grafico Softimage 3D e buona capacità di illustrazione con pacchetti 2D.

Programmatori in Ambiente a 32bit (Windows 95)

in grado di programmare perfettamente in C/C++ e assembler 80x86.

Programmatori 3D

richiesta buona conoscenza di algebra lineare e problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

Inviare dettagli personali e materiale dimostrativo a:

THE DAWN INTERACTIVE - Via Pontinia 50 - 04100 LATINA Tel.0773/664877 - Fax 0773/487410

e-mail: info@thedawn.it http://www.thedawn.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN FLIPPER UNO SHOCK

La Empire torna sulla scena del delitto e rilancia la sfida per la creazione del videogioco di flipper più realistico che sia mai stato realizzato. Per i salutisti una vera pacchia, ma per chi adorava i bar affollati e fumosi...?

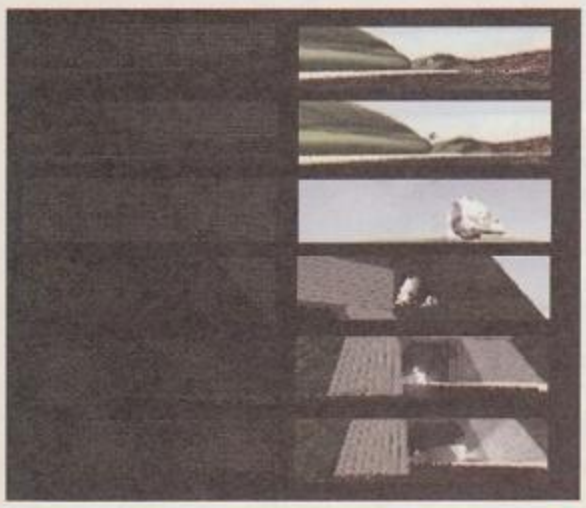
Di diatribe, nel mondo dei videogiochi, ce ne sono anche troppe. Non stiamo parlando delle polemiche riguardanti articoli più o meno affrettati che si trovano ogni tanto sulle pagine dei quotidiani, ma di dissertazioni vere e proprie nell'ambito videoludico. Una di queste, forse la portabandiera nella causa tra vecchio e nuovo mondo, è l'accusa, nei confronti dei giochi al silicio, di non poter competere con i vecchi antenati, i soldatini di piombo, le macchinine o la scatola di costruzioni che si trovava sotto l'albero di natale. Pietra miliare della generazione precedente (ancora prima che i moderni coin-op facessero la loro apparizione in bar e locali vari) è sempre stato il flipper, o pinball, comunque lo si voglia chiamare. E a dimostrazione che la passione del flipper non si è mai andata sopendo, basta pensare che la stessa Microsoft ha inserito un tavolo di gioco all'interno del suo pacchetto aggiuntivo per Windows 95, Microsoft Plus.

In effetti, negli ultimi anni, grazie soprattutto a sviluppatori come la 21th Century Entertainment, si è cercato di portare sui monitor casalinghi l'ebbrezza del gioco del flipper. Ma, senza voler per questo declassare i prodotti antecedenti, quello che mancava nella trasposizione, era la sensazione vera e propria, tipica di una sana partita al bar. Prima di tutto a causa della mancanza di prospettiva reale, in quanto le rappresentazioni erano tutte in 2D, e in secondo luogo a causa delle scarse routine dell'engine principale del programma, che permetteva delle vere e proprie assurdità fisiche alla pallina argentata (ci mancava poco che non fosse il respingente a schizzare via...). Con il passare del tempo, si parla ormai di qualche anno, queste imperfezioni sono state superate, in tutto o in parte, e sono comparsi i primi prodotti che possono vantarsi di essere delle "buone" conversioni dei tavoli da gioco.

Ora in dirittura d'arrivo c'è anche *Timeshock*, ultima fatica dello stesso gruppo responsabile di un altro flipper che ha fatto storia (in bene o in male...): *The Web*. Il gruppo in questione, Empire Development Oxford, sta lavorando su un prodotto che, se sarà davvero in grado di mantenere almeno metà di quello che promette, si potrà, a ragione, affermare come la pietra di paragone nel suo genere. Il concetto di fondo che si vuole portare avanti è, in pratica, l'assoluta verosimiglianza del prodotto con la sua controparte reale. Non solo il tavolo da gioco (sì, è solo uno, ma più che sufficiente!) è interamente in 3D reale, ma la cura per i dettagli è qualcosa di maniacale, fino a rappresentare in 3D anche le singole viti e il vetro al di sopra del tavolo. I programmatori hanno passato ore a studiare quello

Questo è solo uno degli esempi di wireframe texturizzati che andranno poi a comporre la parte finale del tavolo di gioco. Come si può vedere, la qualità è qualcosa di impressionante.

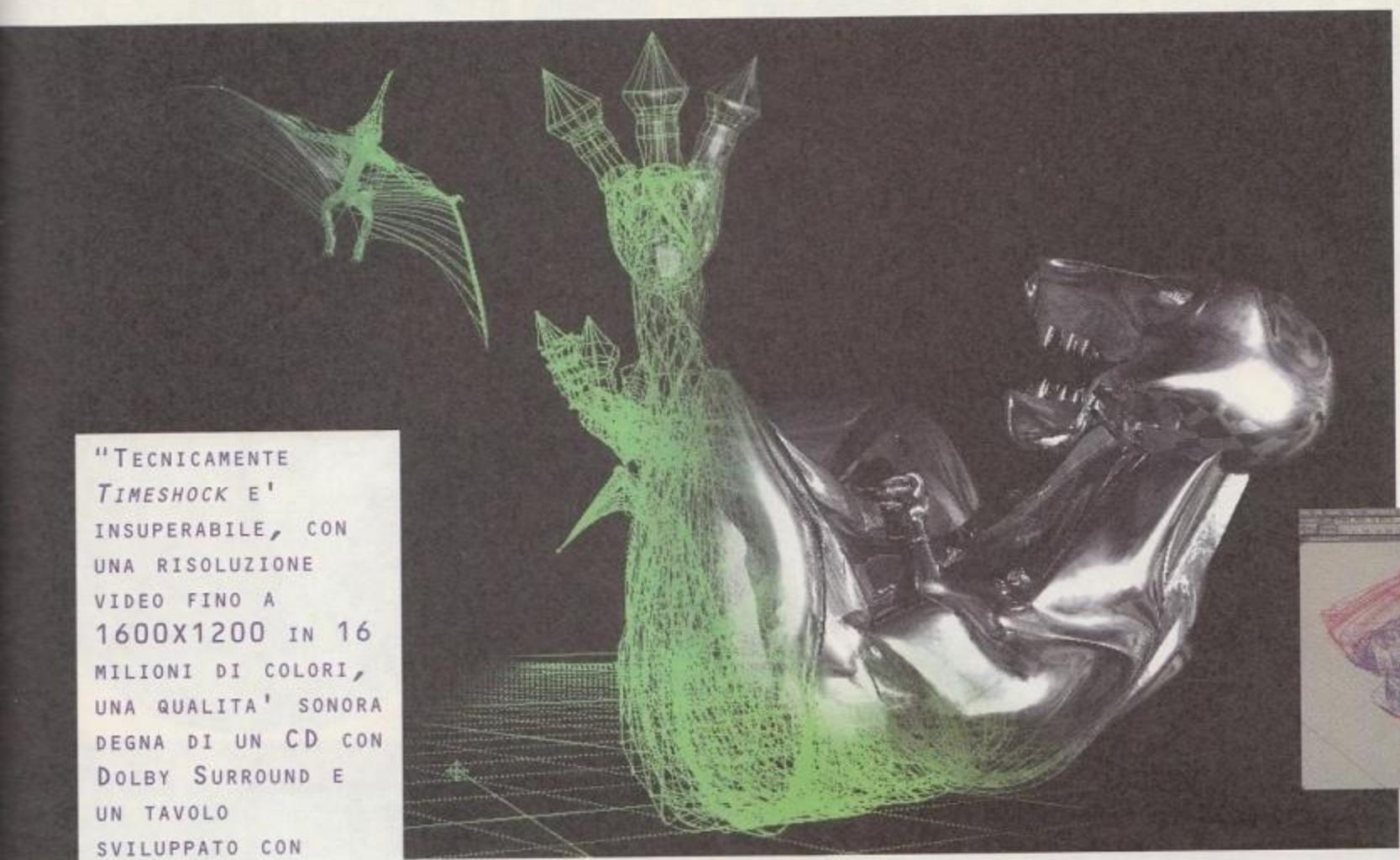
Avete presente il tabellone luminoso in cima al flipper, quello che un tempo segnava solo il punteggio e qualche altra piccola cosa (tipo extraball..).
Quello che vedete nell'immagine è solo un piccolo esempio della trasposizione operata dalla EDO; in questo caso si tratta di una macchina del tempo che si immerge in uno strano tunnel.



Ecco un pratico esempio di quello che è stato il lavoro dei programmatori. In primo luogo si eseguono delle precise misurazioni dei componenti del tavolo di gioco, quindi si procede con una sommaria rappresentazione 3D, si aggiunge maggiore dettaglio grafico e, infine, si aggiungono le texture al modello appena creato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

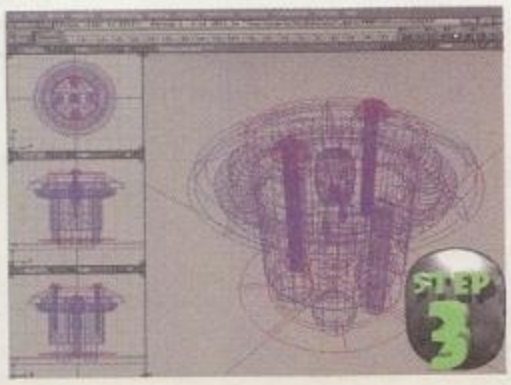


"TECNICAMENTE *TIMESHOCK* E' INSUPERABILE, CON UNA RISOLUZIONE VIDEO FINO A 1600X1200 IN 16 MILIONI DI COLORI, UNA QUALITA' SONORA DEGNA DI UN CD CON DOLBY SURROUND E UN TAVOLO SVILUPPATO CON STAZIONI SILICON GRAPHICS COSI' DETTAGLIATO DA POTER VEDERE I FILAMENTI DI TUNGSTENO ALL'INTERNO DELLE SINGOLE LAMPADINE."

che fisicamente accade all'interno di un tavolo da gioco e quali i componenti classici che vi si possono trovare; in un secondo tempo, tramite Photoshop e Corel Draw, sono passati alla rappresentazione del tavolo vero e proprio in ambiente "virtuale". Contemporaneamente a questo, altri programmatori hanno studiato le reazioni della biglia d'argento una volta sottoposta alle diverse sollecitazioni dei respingenti e degli altri elementi di gioco, fino a creare un motore che rispecchiasse al meglio queste reazioni. Ma, non contenti del lavoro svolto fino a quel momento, hanno deciso di fare un ulteriore passi avanti dal punto di vista grafico . Le visuali di gioco, circa 8/10, potranno essere modificate a piacimento, grazie alla possibilità di cambiare la risoluzione a schermo da una modesta 640X480 a 8 bit (256 colori), fino alla più sfrenata 1600X1200 a 24 bit (16 milioni di colori), anche se disponibile solo per schede grafiche con 8 MB di RAM. Questo significa che, processore permettendo, l'impatto grafico dovrebbe essere il migliore mai sperimentato su di un PC casalingo, e i programmatori assicurano che ci vorrà un semplice 486 DX2 a 66 MHz per la più bassa tra le risoluzioni possibili. Tutti gli effetti sonori sono stati campionati e verranno accompagnati da colonne sonore d'eccezione, in Dolby Surround, per un feeling sempre maggiore. L'unica perplessità che rimane è sull'introduzione, comunque successiva tramite un add on o un patch, della possibilità di gareggiare sulla Rete. L'impressione è che i programmatori si siano lasciati prendere la mano sulla scia del multiplayer per Internet a ogni costo; infatti si parla di partite tra più giocatori, in modo da poter sfidare concorrenti dall'altra parte del continente e dimostrare quindi la propria supremazia. Se questo si è rivelato un punto vincente quando introdotto in giochi come *Quake* o *Diablo*, non si capisce quale possa essere il divertimento aggiuntivo in questo genere, a meno che i giocatori non possano sfidarsi in una sorta di split screen o qualche altra opzione che li porti a interagire di più tra loro. Non c'è alcun divertimento nell'aspettare delle ore prima che la biglia dell'altro concorrente sia caduta in fondo al tavolo di gioco. Comunque, a prescindere da questo aspetto, peraltro ancora da implementarsi, le premesse di *Timeshock* sono tutt'altro che negative e non potranno che far piacere a più di uno tra i fanatici di questo genere.

Andrea Giolito
(Anakin@bbs.infosquare.it)

"ABBIAMO INTRODOTTO DIVERSE PROSPETTIVE IN QUANTO CIASCUNO DI NOI HA UN'ALTEZZA DIFFERENTE E VOLEVAMO OFFRIRE A TUTTI LA POSSIBILITA' DI DIVERTIRSI CON UNA VISUALE DI GIOCO FAMILIARE."



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

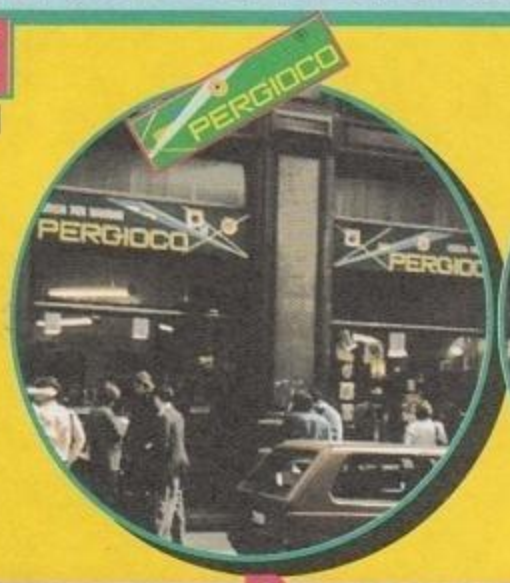
VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

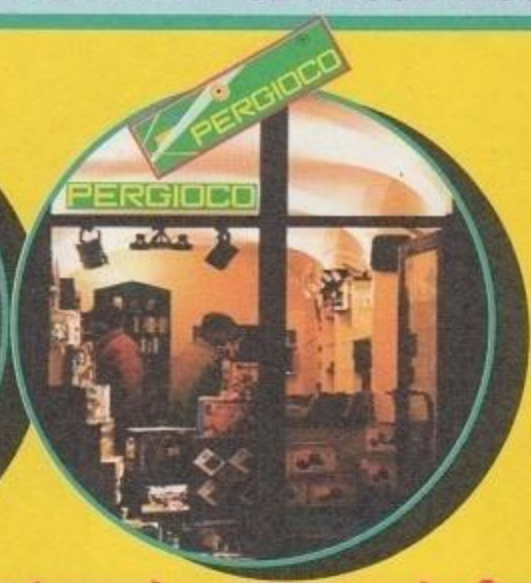
negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate





PC CD ROM

PERGIOCO

Da sempre esclusivamente gli originali !

Arcade

3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
ALPHA STORM	89.900
AMOK Ita	69.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
BANZAI BUG Win'95	99.900
BEDLAM Ita	59.900
BIG RED RACING Italiano	39.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
CAPTAIN QUAZAR Win '95	59.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	79.900
CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARKER	49.900
DEADLY TIDE Win'95 Italiano	109.900
DEATH RALLY Ita	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95	99.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DOOM:FINAL DOOM	69.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	89.900
DUKE NUKEM 3D	69.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak Ita	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
EARTHSIEGE 2	59.900
ECCO THE DOLPHIN Win '95	69.900
ERADICATOR Man. Italiano	69.900
EXTREME POWERPACK	99.900
FIRO & KLAWD Ita	69.900
FISTFIGHT	29.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Italiano	79.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man. Ital.	99.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
KILLING TIME	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	89.900
L.A. BLASTER	49.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LODE RUNNER Win '95	24.900
MAGIC CARPET 2 Ita	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MEGARACE	19.900
MEGARACE 2	79.900
METAL & LACE/KNIGHTS OF XENTAR	99.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUTANT PENGUINS	49.900
NIHILIST	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
POWER RANGERS ZEO	79.900
PRAY FOR DEATH Ita	59.900
PRIMAL RAGE Ita	39.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2	49.900
PSYCHO PINBALL	24.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox+GUIDA	59.900
QUAKE Italiano	69.900
QUAKE Q!ZONE	49.900
QUAKE Q2 Ita	39.900
QUAKE Scourge of Armagon	69.900
QUAKE Tremor	64.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95 Ita	89.900
RAYMAN Ita	59.900
REBEL ASSAULT II Ita	49.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiano	49.000
RENEGADE Italiano	29.900
REX BLADE	64.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	79.900
ROBOTRON X	89.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SCORCHER Italiano	99.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SLAM TILT Win'95 Ita	69.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Americano	79.900
SPEED RAGE Ita	39.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
STARGUNNER	69.900
STREET FIGHTER 2	19.900
STREET RACER Ita	89.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D Italiano	59.900
	79.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
TERMINATOR SKYNET Inglese	59.900
TERMINATOR SKYNET Italiano	69.900
THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO Ita	49.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TRACK ATTACK	29.900
TUNNEL B1 Inglese	69.900
TUNNEL B1 Italiano	89.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XS Ita	79.900
ZPC Win'95	109.900

Pilotaggio

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95 Ita	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Ita	49.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
APACHE	34.900
APACHE LONGBOW Italiano	79.900
ATF + NATO FIGHTERS Ita	119.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER Ita	49.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BACK TO BAGHDAD Inglese	69.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II Ita	79.900
EF2000 EVOLUTION	79.900
EF2000 SUPER Win'95 Inglese	69.900
EF2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900
EF2000 Tactcom Ita	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
F1 MANAGER	79.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT COMMANDER	74.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	69.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95 Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ing	109.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ita	119.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLYING CORPS Inglese	89.900
FLYING CORPS Italiano	109.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Ita	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Inglese	49.900
HIND Italiano	79.900
INDYCAR RACING 2 Ita	39.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NASCAR RACING 2 Inglese	89.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital.	89.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
NEED FOR SPEED Extra Speed Ita	29.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
POWER F1 Inglese	79.900
POWER F1 Italiano	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Ita	79.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SCREAMER Ita	54.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SEGA RALLY Win'95 Ita	84.900
SIM COPTER Win'95 Inglese	69.900
SIM COPTER Win'95 Italiano	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TOP GUN Manuale Italiano	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ing	89.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON Ita	49.900

Avventure

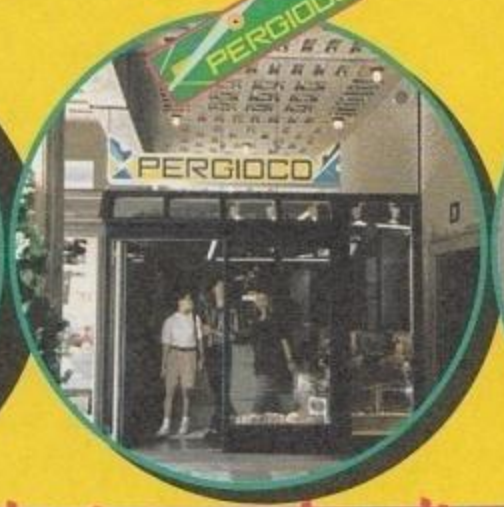
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
9 Win'95	94.900
A FORK IN THE TALE Win'95	109.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	59.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLINDNESS Win '95 Ita	99.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BURIED IN TIME Inglese	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER	29.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	99.900
DAY OF THE TENTAC	
DEATHKEEP	59.900
DETRITUS	29.900
DEUS	84.900
DIABLO Win'95	79.900
DISCWORLD II Italiano	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man. Ital.	79.900
DRAGON LORE II	89.900
DRAGONHEART Win'95 Americano	69.900
DRAGONHEART Win'95 Man. Ital.	69.900
DUNGEON MASTER II	29.900
ENTOMORPH	29.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
FABLE Italiano	69.900
FADE TO BLACK Ita	49.900
FRANKENSTEIN	49.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
GABRIEL KNIGHT 2	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	129.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	79.900
HARDLINE Inglese	69.900
HARDLINE Italiano	99.900
HELL Ita	49.900
ICE & FIRE Ita	49.900
INDIANA JONES Atlantis Kit Ita	49.900
INVIATO SPECIALE	69.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit Ita	49.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NIRVANA Ita	99.900
NORMALITY Man. Italiano	69.900
OBSIDIAN Win'95	119.900
ORIONBURGER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PAYUTA Ita	79.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Ing	99.900
PHANTASMAGORIA Ita Parlato	129.900
POCAHONTAS Ita	116.000
POLICE QUEST SWAT Inglese	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card



negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

PC CD ROM

QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Italiano	119.900
REALMS OF THE HAUNTING Ing	89.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	89.900
SACRED GROUND	69.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Inglese	94.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
SPYCRAFT Italiano SWAP	59.900
STAR CONTROL 3 Man. Italiano	89.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900
STAR TREK Klingon Man. Ital.	39.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STRIFE Italiano	79.900
SYN-FACTOR	89.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE DIG Ita	49.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE LAST DYNASTY Ita	49.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE RETURN	74.900
THE VAMPIRE DIARIES Win'95	64.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIMELAPSE Ancient Civiliz.	119.900
TOMB RAIDER	79.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900
TOONSTRUCK Man. Italiano	99.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	24.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	49.900
TROPHY CASE	49.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
WIZARDRY GOLD	99.900
WIZARDRY NEMESYS	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut Ita	49.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Italiano SWAP	49.900

Sport

ACTUA SOCCER Inglese	59.900
BACKWOODS BILLIARDS	49.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	29.900
COLLEGE SLAM	79.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DECATHLON Win '95 Ita	49.900
EURO '96 Italiano	59.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FIFA '97 Ita	69.900
FIFA SOCCER '96 Ita	49.900
FOOTBALL MASTERS	59.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE Ita	124.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	69.900
KICK OFF 97	94.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 A.PALMER Ita	129.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	109.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
NBA '97 Italiano	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '96 Ita	49.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
PGA TOUR 96	49.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	99.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
ROAD RASH Win'95 Ita	49.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SENSIBLE WORLD SOCCER 96/97 Ita	69.900
SIM GOLF Win'95	89.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TROPHY BASS 2	79.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900

Strategia

1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	89.900
AFTERLIFE Italiano Parlato	109.900
AGE OF RIFLES Americano	79.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	39.900
AGE OF SAIL	89.900
AIR POWER Italiano	39.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
BATTLECRUISER 3000AD	84.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Inglese	84.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAVEWARS	99.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II + Scenar. Ita	89.900
CIVILIZATION II Collector's Ed	89.900
CIVILIZATION II Evolution	39.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	99.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations Ita	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
COMMAND & CONQUER Commem. Ing	79.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CRAFT Ita	29.900
CREATURES Win'95 Inglese	69.900
CREATURES Win'95 Italiano	79.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESTINY Win'95	79.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	99.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man. Ital.	89.900
GENE WARS Ita	89.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	49.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
JAGGED ALLIANCE Deadly Games	99.900
LORDS OF THE REALM 2	99.900
M.A.X. Mechanized Assault Ing	84.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ing	89.900
MASTER OF ORION 2 Inglese	79.900
MASTER OF ORION 2 Man. Ital.	89.900
OFFENSIVE	69.900
OVER THE REICH	99.900
PANZER GENERAL Italiano	24.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
POWER DOLLS 1.2	69.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Inglese	79.900
RED ALERT Italiano	79.900
RED ALERT Perfect Alert Ita	29.900
RED ALERT Ready & Alert Ita	29.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SETTLERS 2	69.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000	79.900
SIM CITY 2000 S!Zone	19.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Win'95 Italiano	79.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	74.900
SPACE BUCKS	59.900
SSI COMPILATION	59.900
STAR GENERAL	89.900
STAR RANGERS	19.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS II	69.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
THIRD REICH Americano	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	114.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	29.900
UFO Enemy Unknown	29.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIKINGS Ita	49.900
WAGES OF WAR Win'95	59.900
WAR WIND Win '95	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II Maximum War	34.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II The Next 70 Levels	39.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
X-COM Terror from the Deep Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900

Giochi di società

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ATMOSFEAR Italiano	69.900
BARBIE CREA LA MODA Ita	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
CHESSMASTER 3000	24.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CLUEDO	99.900
EXTREME CHESS X	89.900
FANTACALCIO	69.900
GHEMATRIX Ita	99.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
LOTTOMAGIC Ita	99.900
MAGIC The Gathering Win'95	69.900
MONOPOLY	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
POWER CHESS Win '95	79.900
RISK	99.900
TOTIP	69.900
TOTOCALCIO	69.900
TOTOGOAL	69.900
VIRTUAL CHESS Ita	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	49.900

Vari compilations

DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	124.900
MEGAPACK 5	79.900

Shareware & utility

CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& CONQ. WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl.II	19.900
DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	29.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900
GAME PATCHES NOV 96	29.900
LINUX 6-CD DEC 96	49.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX GAMES ++	39.900
LINUX TOOLBOX DEC.96	69.900
MONSTER MEDIA 17	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
QUAKE TOOLKIT	19.900
QUAKE TOOLKIT 2	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
SHAREWARE HEAVEN 6	29.900
TOP SECRET DECODER	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

GRAVIS PC GAME PAD	*49.900*
GRAVIS PC GAME PAD PRO	*64.900*
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	*49.900*
MAD CATZ VOLANTE	*129.000*
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	*84.900*
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO	*124.900*
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	*179.000*
THRUSTMASTER T2	*269.000*
THRUSTMASTER TOP GUN	*79.900*
THRUSTMASTER F16 FLCS	*299.000*

PERGIOCO

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.
Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ci troviamo con la id per dare un'occhiata ai più promettenti sfidanti di Quake per il titolo di gioco dell'anno, chiacchierare a proposito delle implicazioni del successo di Quake e capire cosa ci aspetta da Quake 2...

Quando la id ha pubblicato *Quake*, la storia si è ripetuta. Proprio come *Doom* diede il via a una sequenza innumerevole di tributi, plagi e degni successori, *Quake* è diventato la pietra di paragone a cui tende tutto un nuovo genere di giochi. Si spera che questa volta non ci saranno scopiazzature approssimative, ma che gli sviluppatori si lascino ispirare e creino le loro particolari, uniche, esperienze 3D. Certamente il tempo necessario per realizzare un gioco con creature composte da poligoni ma incredibilmente solide, in un mondo riccamente dettagliato, è notevolmente più lungo di quello necessario per sviluppare un clone di *Doom*. Ne consegue che uno sviluppatore che desideri seguire questo percorso dovrà fare ben di più che copiare le direttive della id. Solo il tempo ci dirà se effettivamente succederà questo.

LA STORIA DELLA ID

Una delle cose che sono cambiate dai giorni di *Doom* è come viene percepita la id. Un paio di anni fa quest'azienda iperattiva appariva inarrestabile. Sembrava che nessuno potesse competere, viste la sua abilità di marketing, le sue capacità tecnologiche e l'incredibile talento nel game design. Eppure, dopo *Quake*, John Romero ha lasciato il suo posto alla guida della sezione di sviluppo, disilluso dal doversi continuamente ripetere, lavorando con un motore di gioco in perenne evoluzione. In congiunzione con l'abbandono (avvenuto un paio d'anni or sono) del co-fondatore della id, Tom Hall, e con il recente addio

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nell'add-on per *Quake* della Hipnotic, *Scourge of Armagon*, troverete un nuovo scenario per le vostre battaglie.

Nella scia di Quake

dei due membri del "reparto affari", Jay Wilbur e Mike Wilson, qualcuno ne ha ricavato l'impressione che sia ora che qualche altro team di sviluppo prenda la fiaccola dalla id. Alla id, tuttavia, sono di ben altro avviso.

«Non mi preoccupa il fatto che Romero se ne sia andato,» dice il designer Tim Willets. «Anzi, potrebbe essere la cosa migliore che ci sia successa.» L'allontanamento di Romero ha costretto il team della id a cambiare il modo in cui operano, cercando di ottenere dei progetti più solidi fin dall'inizio piuttosto che costruire il gioco man mano che si procede. Tim aggiunge: «Con noi ci sono Kevin Cloud [project manager] e Adrian Carmack [artista]. Sono persone incredibili. E c'è anche John Carmack [il maghetto della tecnologia], di cos'altro abbiamo bisogno? È lui il genio dietro la id!»

I primi sforzi del nuovo team della id avranno come risultato *Quake 2*. Willets si dice fiducioso che permetterà alla id di rimanere in pole position. «Onestamente, credo che la gente rimarrà sorpresa,» dice Tim. «Ci siamo presi un po' di tempo per pensare a cosa volevamo realmente - questo mi piace, questo piacerà ai giocatori. Già, questo approccio è stato una novità per noi, abituati a buttarci in mezzo alle cose senza pensarci. Questa volta volevamo avere il tempo di progettare qualcosa di veramente valido. Il team di sviluppo al gran completo sta lavorando a progettare *Quake 2*, e abbiamo pianificato tutti i livelli e gli episodi in anticipo. *Quake* consisteva di quattro episodi scollegati, questo sarà un gioco completo.»

Livelli e stili grafici completamente nuovi, una nuova schiera di mostri e di armi sono in fase di sviluppo. Le sfumature medioevaleggianti verranno attutite, con un ritorno al vecchio stile horror-fantascientifico tanto amato

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dalla id. Non aspettatevi troppi cambiamenti tecnologici, comunque. «Apporteremo dei miglioramenti alla AI e alla fisica, ma niente di più,» dichiara Tim. Alla id si rivolgono anche a coloro che ritenevano che *Quake* desse il meglio solo in modalità multiplayer.

«Abbiamo intenzione di ritornare a occuparci del divertimento in modalità singola. Vogliamo cercare di ricreare quel qualcosa che rese *Doom* un successo così eclatante - l'azione continua, furiosa. In *Quake* hai paura ad andare in giro, ma in *Doom* ti sentivi un supereroe. Ecco, vogliamo ritornare a questa sensazione,» conclude.

A causa del previsto aumento nella potenza dei computer nel corso del prossimo anno, *Quake 2* sarà basato su livelli più grandi, con molti più mostri sullo schermo contemporaneamente. Come era per *Doom*, l'enfasi sarà piazzata sul massacro continuo di orde di nemici. «È così che ci piace!» ridacchia Tim.

IL FLAGELLO

L'add-on di *Quake* della Hipnotic, *Scourge of Armagon*, offre 15 nuovi livelli, più una nuova arena per i deathmatch. Sono stati aggiunti due nuovi mostri, assieme a tre nuove armi. Jim Dose, della Hipnotic, dichiara che *Scourge* cercherà di «...rendere maggiormente interattivo l'ambiente, senza perdere di vista l'azione feroce di *Quake*.» L'ambiente in cui si svolge questo add-on comprende un laboratorio di ricerca bellica, creato dagli scagnozzi di Quake, nel quale viene utilizzato un portale temporale per recuperare nuovi combattenti. L'obiettivo è semplice: attraversare il portale, trovarne la sorgente d'energia e spegnerlo. Così come il pacchetto della Rogue, *Scourge Of Armagon* avrà una nuova colonna sonora. «Non sono ancora stati definiti tutti i dettagli, ma siamo più o meno certi che ci saranno anche un paio di pezzi dei Chemical Brothers,» ha dichiarato Dose alla rivista elettronica Webslice. L'uscita è prevista per aprile.

LICENZA DI UCCIDERE

Naturalmente, alla Raven verrà utilizzato il motore 3D di *Quake* come base per *Hexen II*. Come successe per *Heretic* e *Hexen*, aggiungeranno un tocco di role-playing al gioco, permettendo al giocatore di scegliere tra quattro classi diverse di personaggi, ciascuna dotata di cinque tipi di armi (che possono essere potenziate). Il gioco è caratterizzato da trenta livelli, con decorazioni meravigliosamente evocative. Raven punta tutto sugli effetti d'atmosfera, come hanno dichiarato. «Il fulmine che si intravede dietro alle nuvole, la pioggia che cade dal cielo plumbeo, le torce che squarciano il buio notturno.» L'obiettivo finale è l'eliminazione dell'ultimo 'Serpent Rider', il che significa, una volta ancora, un sacco di combattimenti in acqua e in aria, oltre che sul terreno. Non è stato ancora rivelato il novero dei mostri nella sua interezza, ma aspettatevi un buon numero di cattivoni fantasy, quando *Hexen II* uscirà quest'estate.

Si parla anche di un nuovo team di sviluppatori, chiamato Valve Software, che è riuscito ad aggiudicarsi i diritti per l'utilizzo del motore 3D di *Quake* in una serie di nuovi giochi, il primo dei quali è già in lavorazione. Allo sviluppo dei livelli è stato chiamato Dario Casali. «Il gioco è ambientato in una base missilistica abbandonata, su un altro pianeta», dice. «Stiamo cercando di creare una miscela di azione in prima persona ed enigmi tipo avventura grafica, con l'utilizzo di oggetti eccetera.»

È prevista la presenza di una quarantina di tipi diversi di mostri, con altrettanti livelli. «Siamo riusciti a ottenere alcuni mostri veramente impressionanti,» dice Casali. «Sono formati da un numero di poligoni per lo meno doppio rispetto allo standard, e la risoluzione delle texture è stata raddoppiata rispetto a quella usata in *Quake*.» Il che dovrebbe essere sufficiente per descrivere degli avversari non poco spaventosi. Il gioco verrà pubblicato verso la fine dell'anno. Non si sa ancora da chi verrà pubblicato, comunque qualcuno ha fatto il nome di Microsoft.

Comunque, sono *Unreal*, *Prey* e *Dark Forces II* i principali sfidanti al titolo di miglior gioco d'azione in prima persona. *Dark Forces II: Jedi Knight* è il naturale proseguimento del primo. Laddove *Dark Forces* utilizzava un sistema 3D alla *Doom*, il seguito segue la scia di *Quake*, utilizzando nemici composti da poligoni 3D. Naturalmente, il punto di forza del gioco è l'ambientazione nell'universo di *Guerre Stellari*, la sagoma familiare dei camminatori imperiali AT-AT sullo sfondo e un numero sorprendente di raffinatezze, imperniate sui concetti di Jedi e Forza.

Il soggetto vede il giocatore impegnato nel tentativo di impedire a sette Jedi Oscuri di sfruttare il potere di un antico cimitero nascosto (Jedi anch'esso, ovviamente). Avremo la possibilità di seguire entrambi i cammini della Forza, per ottenere poteri extra, come la telecinesi, salti a distanze molto maggiori, capacità di guarigione e la possibilità di vedere attraverso i muri.

USA LA FORZA E AVRAI LA BANDIERA

Le opzioni di rete nel gioco includono sia scontri in singolare sia di squadra, i quali avranno una sorta di impostazione da "cattura la bandiera", in netto contrasto con il gioco singolo, basato su una trama. «Le modalità di gioco

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Basato sul sistema di role-playing di Ian Livingstone, *Deathtrap Dungeon* è stato paragonato a un *Tomb Raider* con le spade. Sembra interessante.

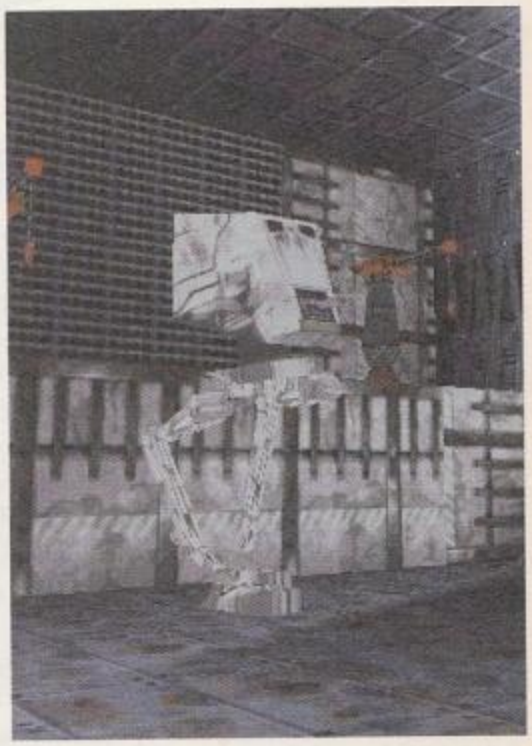
multiplayer in *Jedi Knight* sono esattamente quello che è stato richiesto dalla maggioranza dei fan di *Dark Forces*,» dice Justin Chin, codirettore del progetto. «In aggiunta, abbiamo inserito delle scene filmate con attori, e la possibilità di usare la Forza e le spade laser.»

Forse meno familiare, ma altrettanto atteso, è *Prey*, prodotto dagli editori di *Duke Nukem*, la 3D Realms. La perdita di svariati membri chiave del progetto ha ritardato la pubblicazione del gioco, ma i responsabili sono convinti di poter creare un gioco in grado di superare *Quake*. Il protagonista viene rapito dagli alieni, e messo alla prova in strani ambienti, combattendo contro creature ancora più strane. Nel gioco vengo utilizzate sei 'abilità', che conferiscono vari poteri al personaggio, oltre che essere il tema di svariate aree del gioco. «Ad esempio, c'è il Tempio della Potenza, i cui abitanti sono esclusivamente occupati a sviluppare la propria forza per fare a botte,» dicono quelli della 3D Realms. «L'architettura dell'ambiente sarà pesante, oppressiva... per sopportare le feroci battaglie che si svolgono al suo interno. «È stato annunciato che in *Prey* verranno utilizzate ombre dai contorni sfumati, nonché sorgenti luminose mobili. Anche i nemici dovrebbero essere altrettanto dettagliati, con routine di intelligenza artificiale che permettono loro di sfruttare anche le peculiarità ambientali, come ad esempio potrebbero essere delle corde penzolanti.» Anche la modalità multiplayer promette di essere estremamente avanzata, eliminando il limite al numero di giocatori che possono entrare nella partita. «Staremo molto attenti al multiplayer, non sarà solo un'aggiunta dell'ultimo minuto», dichiara il programmatore Mark Dochterman. L'unico dubbio rimasto è quello sull'effettiva data di pubblicazione del gioco.

L'IRREALE ALL'ATTACCO

Unreal, attualmente in corso di sviluppo nei laboratori della Epic MegaGames, è un altro progetto pesantemente in debito nei confronti di *Quake*, mentre cerca di superarlo in termini di attenzione al dettaglio, effetti grafici e giocabilità in rete. Molto più avanti nello sviluppo di quanto non sia *Prey*, *Unreal* supporterà i nuovi chip Pentium MMX della Intel, permettendo al sistema 3D (già dotato di considerevoli effetti luminosi e di dithering) di arrivare a 24 bit di profondità del colore, contro gli attuali 16.

Il co-progettista James Schmalz ci spiega la trama: «Il giocatore è un galeotto, chiuso in un'astronave-prigione che si sfracella sulla superficie di un pianeta misterioso. Entro breve riuscirà a scoprire che il pianeta è una sorta di cimitero di antiche astronavi, una delle quali appartenente a una razza di feroci cacciatori, conosciuti con il nome di Skaarj. Fortunatamente, la nave degli Skaarj è quasi funzionante e loro stanno cercando di ripararla. L'unica via di fuga per il giocatore è quella di cercare con ogni mezzo di raggiungere l'astronave degli Skaarj e utilizzarla per andarsene dal pianeta.»
In termini di gioco, verrà offerta al giocatore la possibilità di viaggiare sulla superficie del pianeta e di entrare negli edifici e nelle catacombe, mentre l'opzione multiplayer permetterà ai giocatori di darsi battaglia in aree completamente diverse del mondo di gioco. «Il pianeta su cui è atterrato il protagonista è vasto, con templi, miniere, cripte, castelli e una moltitudine di astronavi abbandonate,» ci spiega il co-progettista e produttore Cliff Bleszinski. «I livelli sono incredibilmente diversi l'uno dall'altro.»



Quake con scenografie di Guerre Stellari? Si tratta di *Dark Forces II: Jedi Knight*, della LucsArts.

Unreal della Epic. Può vantare stupendi giochi di luce e mostri molto fantasiosi.

15 nuovi livelli di qualità, con l'add-on per *Quake* chiamato *The Dissolution Of Eternity*.

Quattro classi di personaggio aumenteranno la varietà della sfida in *Hexen II*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alla Epic sono certi che le routine di AI dei nemici e gli effetti grafici metteranno *Unreal* su un altro piano, rispetto alla concorrenza. «Una delle innovazioni grafiche più notevoli è costituita da luci colorate in movimento,» si vanta Schmalz. «Ma anche la nebbia volumetrica è piuttosto impressionante, e l'effetto 'nubi di tempesta' è fantastico. Ah, sì, poi ci sono i faretti - veramente convincenti, e non ci sono in nessun altro gioco. Per non parlare dell'illuminazione true-color dell'MMX. Favoloso anche l'effetto trasparenza dell'acqua. Grandiosa l'illuminazione radiale pulsante. E poi... beh, potrei andare avanti, ma sono certo che avete afferrato l'idea.»

«I mostri di *Unreal* hanno un numero impressionante di poligoni, così come delle texture estremamente dettagliate. Il risultato è che sono molto più realistici di qualsiasi cosa abbiate visto finora,» aggiunge Cliff. «Dategli un'occhiata e ditemi che non vi piacerebbe farvi sbudellare da uno qualunque di loro. «Per quanto riguarda l'intelligenza dei nemici, alla Epic è stato assunto Steve Pulge, il creatore del Reaper Bot» - genericamente considerato il migliore add-on per *Quake*.

Preparatevi anche a trovare armi inusitate: «Non ci saranno fucili a pompa e lanciarazzi,» dice Cliff. Forse la cosa migliore è che sarà incluso un editor che permetterà di ritoccare tutto il mondo, per i giocatori più ambiziosi. Ma sarà meglio di *Quake*, alla fine? Cliff: «Potremmo smetterla di fare questi paragoni? *Unreal* sarà molto di più che un 'attraversa il corridoio, spara al mostro, premi il bottone, ripeti'.»

«Vogliamo renderlo il miglior gioco in assoluto, e non abbiamo intenzione di risparmiare su nulla,» dice Schmalz. «Scegliamo solo il meglio per *Unreal*.»

VARIAZIONI SUL TEMA

Infine, abbiamo due titoli che, sebbene graficamente appartenenti allo stesso filone di *Quake*, ne differiscono radicalmente per stile di gioco e visuali. Il lungamente atteso (e recentemente annullato) *Into the Shadows*, della Scavenger, sfruttava abili effetti di luci e ombre 3D, assieme a creature poligonali estremamente dettagliate, per creare una miscela di picchiaduro e avventura tradizionale. *Deathtrap Dungeon*, della Eidos, è un gioco d'azione basato su una tematica simile, ma promette di essere totalmente diverso quanto a giocabilità, grazie a una buona dose di vero role-playing annidata all'interno di una impostazione alla *Tomb Raider*. Paul Shepherd, direttore del progetto: «Quello che abbiamo fatto è soprattutto un gioco in terza persona, nello stesso stile di *Tomb Raider* .Tuttavia, dato che nel nostro gioco la porzione di combattimento è molto superiore, anche con armi a distanza, abbiamo incluso la possibilità di passare a una visuale soggettiva. I giocatori non potranno muoversi utilizzando questa prospettiva - per evitare che si trasformi in un clone di *Doom* - dunque è necessario scegliere con cura il punto giusto. D'altro canto, se il giocatore decide di rimanere nella visuale in terza persona, sarà il computer a mirare al nemico.»

Il gioco sfrutta un motore 3D scritto su misura, che include una buona approssimazione di illuminazione in tempo reale. «Se si lancia un incantesimo lungo un corridoio, questo illuminerà le pareti durante il suo tragitto,» spiega Paul. «Essendo un dungeon, inoltre, alcune aree saranno molto tetre - arrivando anche fino all'oscurità completa - il che significa che dovremo sfruttare questi incantesimi per illuminarci la strada.»

Paul riconosce l'importanza del recente successo della Core. «*Tomb Raider* ha mostrato un genere completamente nuovo di gioco, sotto molti punti di vista,» dice. «*Deathtrap Dungeon* è un passo in avanti su questo stesso percorso.»

In ultima analisi, questa messe di titoli post-*Quake* sarà qualcosa di positivo per i giocatori, permettendo loro una maggior scelta tra prodotti di buona qualità. Un bel gioco è un bel gioco, indipendentemente da dove arrivi l'ispirazione, o da chi lo abbia programmato. Come dice Tim Willets, della id: «Non consideriamo tutti gli altri alla stregua di concorrenza - è soltanto la gente al di fuori dell'industria, che percepisce la cosa in questo modo. In realtà, anzi, stiamo aspettando ansiosamente giochi come *Unreal* e *Dark Forces II*.» Una società in cui non si vede l'ora di giocare ai giochi prodotti dalla concorrenza potrebbe suonare bizzarra. Ma probabilmente non è così difficile mantenere questo atteggiamento quando stai sviluppando qualcosa come *Quake 2*.

DISSOLTO

Mentre aspettate Quake 2 e Hexen II, potreste provare Dissolution, un add-on per Quake prodotto dalla Rogue. «Il giocatore si ritrova in un oscuro mondo medioevale, più sinistro e minaccioso di qualunque cosa alla quale siate stati abituati,» dice Jim Molinets della Rogue. «Alla fine, si scoprirà che Quake ha distorto la storia perché si adattasse ai suoi fini malevoli. In questo mondo, Quake viene adorato come un dio. Oppressione e terrore sono gli strumenti attraverso i quali assicura il perdurare del suo diabolico regno. La storia è semplice, ma l'effetto notevole. È una battaglia senza esclusione di colpi per la tua vita e la tua salute mentale. È *Quake*... e molto di più!»
Essenzialmente si tratta di una sfacchinata attraverso 15 livelli, divisi in due episodi: Hell's Fortress (che si conclude in uno scontro tra il giocatore e il Generale dell'Esercito di Wrath di Quake), e Corridors of Time (che trasporterà la battaglia nel passato). Fanno la loro comparsa cinque nuovi mostri: draghi, anguille elettrificate, spadaccini fantasma, il fluttuante e scheletrico Overlord e i suoi scagnozzi, Wrath. Anche la scelta delle armi è ampliata, con fiotti di lava che trapassano le armature, granate multiple, missili multipli e un fucile al plasma con cui giocherellare. Anche i pericoli e i power-up sono stati modificati, con l'introduzione di una cintura antigravità, uno scudo d'energia, pendoli affettatutto, sparafulmini e addirittura terremoti. «I livelli sono stati progettati tenendo presente sia il gioco in singolare, che quello multiplayer, e ve ne accorgerete,» aggiunge Jim. Dovrebbe essere già disponibile.

In *Quake* non c'erano i draghi, ma ne troverete un bel po' in *Hexen II*.

La possibilità di usare la spada laser renderà i fans di Guerre Stellari pronti a tutto pur di giocare a *Jedi Knight*.

Per animare i vari personaggi di *Into the Shadows* era stata sfruttata una tecnica di motion capture.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAIN PUMP

HEROES' SOFTWARE

Established in 1994

We honor U.S.A. People

Apertura ad Orario Continuato, 7 gg su 7, dalle 09.00 alle 23.00
Domenica compresa

SOFTWARE STORE.....8 Vetrine, 240 mq., 700 metri in linea, di esposizione delle migliori novità Software sul Pianeta.
Importazione Diretta da Londra, New York, Los Angeles, San Diego, San Francisco, Seattle.
Manualeria U.S.A. Ultraspecializzata Completa, Manualeria Italiana Classica Completa.
Dimostrazioni Software in MaxiScreen SHARP / Impianto by CODAM AudioVisivi Bologna.
International Reservations HeadQuarter (Prenotazione Ufficiale di Software e Libri sull'intero Mercato Statunitense), Happy Hours Sale, Huge Clearances (Grandi Liquidazioni di Stagione), Charts Board, Arrivals Board, Job Opportunity Board, Brain Pump Career Bureau.
Internet House, UserGroups Meetings, Adults Only Department, Special Events Room.
Accettazione maggiori Carte di Credito e BancoMat.

SOFTWARE SCHOOL.....Scuola Stabile con Aula Attrezzata, Corsi Completi Diurni e Serali, da Livello 0 Assoluto alla Certificazione, dedicati ai Grandi Sistemi Operativi, ai Grandi Linguaggi di Programmazione, alle Grandi Applicazioni, alle Nuove Grandi Direzioni di Internet: il Web Publishing; Adozione Integrale del mitico Impianto Pedagogico Californiano a Livelli Satellitari, con Programma e Progetto Didattico Depositati, Classe Max 10 Persone, Ingresso a Data Libera attraverso Sistema Satellitare, Istituzione di Borse di Studio, Stages in diretta all'interno di SoftwareHouses e Reparti Informatici delle migliori Aziende della Regione.

SOFTWARE & BOOKS DISTRIBUTION.....Distribuzione Nazionale attraverso Rete di Agenti Diretti per Regione.
Phone, Fax & Shuttle Sale, Nessun Minimo d'Ordine
Internet Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores (Negozianti e Librerie).
Shuttle Refill su Bologna e Provincia

SOFTWARE & BOOKS MAIL SALE..... Vendita per Corrispondenza in tutta Europa.
Evasione Ordini sul materiale a magazzino in 24 ore, a mezzo Posta, Corriere Espresso, Aereo.
International Brain Pump Official Catalog.

BRAIN PUMP OFFICIAL HOME PAGE.....Internet Brain Pump Official Site
International Brain Pump Official Catalog On Line
Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores On Line
Internet Address: http:// www. brainpump. com
E-Mail Address: lucio@brainpump.com

VIA TIMAVO, 7/g - 40131 BOLOGNA ITALY TEL (+39 51) 6145210 FAX (+39 51) 6144140

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK REIGN

Se i vostri polpastrelli si sono ripresi dopo Command&Conquer, M.A.X. *e* Warcraft II, *potreste voler dare un'occhiata a questo.*

Ci hanno portato *Dark Reign*, perché potessimo darvi un'occhiata. Ben, il latore del prodotto, si schiarisce rumorosamente la gola, cercando di attirare l'attenzione. «Naturalmente assomiglia *un pochino* a *Command & Conquer*, e di conseguenza a *Warcraft II*, ma sarà molto meglio di entrambi.» Improvvisamente un silenzio sovrannaturale cala sull'intero ufficio. Si potrebbe sentire un immagine che cambia su di un monitor, mentre tutta la materia grigia a nostra disposizione cerca di scendere a patti con il concetto di qualcosa di *meglio* di questi due giochi.

Probabilmente sarete un po' confusi, ora. Ritorniamo indietro, sino al momento in cui scopriamo di cosa tratta *Dark Reign*. «È la storia di un Togran,» dichiara Ben. «Ehm. Si tratta di un pacifico gruppo di persone che trascorre una tranquilla esistenza sul loro mondo natale. Purtroppo, un brutto giorno su questo mondo arriva la guerra, nelle vesti di Imperiali e Combattenti della Libertà - che si stanno già combattendo in tutto il resto della galassia. Il risultato è che il mondo viene distrutto. Il giocatore riesce a sfuggire a bordo di una navetta da esplorazione. A un certo punto incappiamo in un messaggio del nostro leader, Togra. Questo messaggio è attaccato a una sonda

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ampie estensioni acquose, caratteristiche di alcune mappe, rendono l'esplorazione molto più difficile.

Ehm, non siamo certi di cosa sia quel pallozzo di plasma azzurrognolo. Mandateci una cartolina con la vostra risposta.

spaziale che può aprire un varco temporale, e farci tornare indietro nel tempo fino al momento appena precedente a quello in cui il nostro mondo è stato distrutto, dandoci così la possibilità di salvarlo.» Solo a questo punto si ferma per prendere fiato (e controllare che nessuno si sia addormentato). «Ma, prima di essere autorizzati a utilizzare questo varco temporale, dovremo completare una serie di prove, vincendo in battaglie simulate. In questo modo potremo imparare le loro tattiche e tutto il resto, prima di affrontarli di persona, nella battaglia finale. Mica male, eh?»

E in effetti dobbiamo ammettere che, nel campo delle scuse per giustificare un gioco a livelli, questa è abbastanza astuta.

UN ASPETTO FAMIGLIARE

Dark Reign non è certo una vista sorprendente, per chiunque abbia visto *C&C*. Abbiamo a disposizione delle risorse, utilizzate per creare fabbriche e posti di comando e un sacco di altre costruzioni. Queste, a loro volta, producono unità che noi possiamo controllare e mandare in combattimento contro il nemico, in tempo reale. Come in *Warcraft II*, la mappa strategica è coperta, ed è necessario mandare truppe in perlustrazione, prima di poterla vedere; le truppe nemiche, inoltre, sono visibili solo quando sono nel raggio di osservazione di una delle nostre unità. Ma ricordiamoci che Ben ha dichiarato che questo gioco sarà superiore sia a *C&C* che a *Warcraft II*. E come?

«Beh, tanto per dirne una, la linea di fuoco è molto più rilevante: un'unità nascosta dietro una collina o roba del genere è molto più difficile da colpire.» Annuiamo soddisfatti. «Poi,» continua Ben, «c'è il fuoco indiretto. È possibile sparare contro un'area di terreno, invece che essere obbligati a mirare a un nemico specifico, quindi si può avere un fuoco di copertura che protegga una collina, ad esempio. Aggiungete il fatto che alcune unità hanno capacità di "morphing", cambiando la loro forma e le loro abilità, e vedrete come questo gioco sia un netto miglioramento.»

OTTO ALLA VOLTA

«Gli Australiani che hanno progettato il motore di gioco sono anche particolarmente orgogliosi di tutto il sistema di ordini.

Si possono stabilire tappe per le unità, così è possibile lasciarle di pattuglia, ordinando loro di andare in un certo punto, sparare, poi muoversi da un'altra parte, e tutto questo senza doverle controllare continuamente. Ogni unità può ricevere fino a sei ordini diversi. Aggiungete il fatto che si potrà giocare in otto, con la possibilità di fare alleanze e condividere le risorse tra gli alleati, più il fatto che le mappe sono molto più grosse di quelle che si sono viste finora, e il fatto che il terreno è molto più significativo che in precedenza, ad esempio per il fatto che le unità si muovono più lentamente quando vanno in salita e vi renderete conto del perché siamo tutti piuttosto entusiasti di *Dark Reign*.»

Dobbiamo confessare che, da quanto dice, ha perfettamente ragione. *Dark Reign* promette di unire la comodità dell'interfaccia di *C&C* ad un sacco di nuove opzioni e alla possibilità di un gioco sensibilmente più approfondito. Ne siamo quasi entusiasti anche noi.

DARK REIGN SCONFIGGERÀ I SUOI AVVERSARI GRAZIE A...

- La linea di fuoco realistica rende tutto molto più interessante.
- Un'incredibile varietà di 30 unità offre una maggiore flessibilità nelle tattiche.
- La possibilità di dare ordini estremamente complicati permette di concentrarsi su una cosa alla volta.
- Il terreno diventa molto importante, offrendo la vittoria a chi saprà sfruttarlo al meglio.
- Multi-play con otto giocatori e la possibilità di stringere alleanze - i mouse fremono di già.
- Il "senno di poi" è una scienza esatta.

Sulla destra potrete vedere alcune delle molte unità presenti nel gioco.

La possibilità di stabilire delle ronde è una caratteristica estremamente apprezzabile.

"Aiuto! Sembra una specie di grosso cannoncino acquatico, e viene dritto verso di noi!"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARDWAR

Elite *è ritornato. Più o meno. Senza, speriamo, essere* **Frontier**. *La Gremlin ritorna alla carica con un gioco dedicato ai patiti dell'esplorazione e del commercio spaziale.*

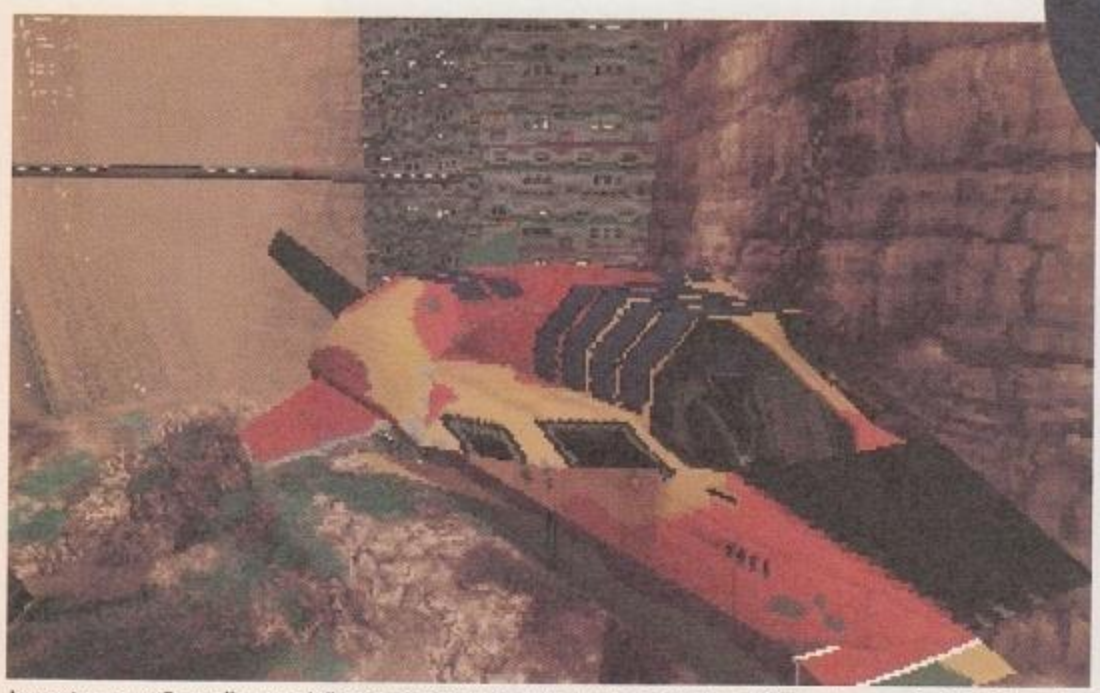
Il vostro corrispondente ha avuto un brutto risveglio. In preda a un mal di capo che porterebbe anche un santo sull'orlo della disperazione, e con uno stomaco che ricorda in modo preoccupante l'interno degli altiforni dell'Italsider, vengo messo a sedere davanti a *Hardwar*. I fulmini illuminano il paesaggio, edifici curiosamente alti si ergono nella penombra («È caduta la notte,» spiega il produttore del gioco, Ade Carless) e si inizia a smanettare con i controlli.

«In effetti, usare il tasto control ti aiuta non poco," suggerisce Carless osservando il centocinquantesimo scontro con una collina (non è sempre la stessa, naturalmente). «Si può manovrare più agilmente così, e muoversi lateralmente.» Una possibilità che sarebbe stata terribilmente gradita in *Elite*, che *Hardwar* ricorda notevolmente. Potreste ricordarvi di *Frontier*, che avrebbe portato *Elite* al pubblico odierno, se non fosse stato disperatamente bacato, tragicamente lento e irrecuperabilmente noioso. *Hardwar* si basa sullo stesso concetto - combatti e commercia - ma con la differenza che sembra funzionare.

Schieratevi

«Sei intrappolato su un pianeta, con una nave in condizioni pietose. Il tuo obiettivo è quello di guadagnare abbastanza soldi per sistemare le armi e l'equipaggiamento, fino a essere pronto a tornare nello spazio,» dice Carless, trattenendosi a malapena quando mi schianto per l'ennesima volta contro una collina. «Ci sono dieci fra città e crateri, collegate da tunnel, e tutte è più o meno controllato da due fazioni rivali. Al loro interno ci sono divisioni in gang più piccole, e dovresti cercare di capire, di volta in volta, con chi ti conviene lavorare. Ad esempio, una gang potrebbe offrirti un lavoro che consiste nel distruggere la navicella di qualche dignitario in viaggio, ma, sebbene ti paghino abbastanza per comprarti nuovi laser o altro, questo lavoro ti renderà malvisto dalla gang del vip, naturalmente. Per non parlare della polizia - per quanto si possa sempre corrompere. Sei tu a scegliere quali missioni accettare - ce ne sono più di quaranta, rivelate nel corso del gioco attraverso l'email interna, o quella vera se giochi in rete - quindi puoi allearti con chi preferisci. Naturalmente, è possibile anche fare il doppio gioco.»

Avvisto una nave. Immedesimandomi splendidamente nel personaggio (sono tutti un po' mascalzoni, da queste



La vostra nave. O meglio, una delle vostre navi. Una parte centrale del gioco è l'upgrade, grazie ai bottini e ai frutti del commercio. Si può volare nelle gallerie (a destra) o semplicemente gironzolare guardandosi in giro.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'architettura assurdamente esagerata rende i giri panoramici un'esperienza degna. I fan del film "Blade Runner", di Ridley Scott, si sentiranno perfettamente a loro agio.

parti - questo è il futuro che immagino) ignoro la sua identificazione, mi ci butto contro e lancio un attacco devastante, che manca completamente la vittima, per poi schiantarmi contro la solita collina. Al secondo passaggio riesco a colpire l'altra nave con il laser e - evviva! - la vedo abbattersi al suolo, senza dubbio rabbiosa per essere stata massacrata da un dilettante. A questo punto, una minuscola navetta telecomandata emerge dalla mia stiva e si dirige sopra i resti dello sventurato, cercando il bottino, per poi fare ritorno trascinandosi dietro un po' di roba recuperata. A questo punto, potrei andare dal mercante più vicino, vendere il carico, trovare un armaiolo ed equipaggiare la mia nave con, ad esempio, un bel pilota automatico (hanno purtroppo deciso di mantenere la frustrante procedura di atterraggio di *Elite*), se non fosse che, in preda all'entusiasmo della vittoria, mi schianto contro una collina.

Mi fanno notare il basso livello di energia. «Dato che è notte, la tua energia si consuma più rapidamente.» È tutto alimentato ad energia solare, naturalmente. Anche le gang fanno affari perlopiù di giorno, quindi è quello il momento migliore per fare la spesa. Sembrerebbe che il mondo funzioni abbastanza felicemente anche in nostra assenza, e si parla di una versione Internet, in cui ci si può collegare in ogni momento, per vedere chi è sulla cresta dell'onda oggi. È un po' deludente il fatto che non si possa sterminare interamente una gang, per quanto Carless suggerisca la possibilità di uno sviluppo della trama che comprende la guerra aperta fra le gang. «Devi trovare una stazione di rifornimento. Spera che non sia gestita da qualche amico del pilota che hai appena abbattuto.»

Perfettamente adeguato

Dal punto di vista grafico, i terreni dissestati e l'architettura piacevolmente assurda di *Hardwar* assomigliano un po' a quelli di *Scorched Planet*, che i lettori più attenti potranno ricordare - un eccellente update di *Defender*, non perfetto per aver voluto inserire un noiosissimo elemento di strategia. *Hardwar* evita la trappola basandosi su un gioco che aveva la strategia come punto di forza. Anche se manca ancora un bel po' di lavoro, l'effetto di un mondo manipolato da bande rivali è impressionante. Un altro tocco delizioso è dato dal gran numero di dettagli utili, come ad esempio l'identificazione di ciascun edificio (è possibile affittare degli hangar per tenersi qualche nave di scorta, ma generalmente la gente non è particolarmente felice quando cerchi di andartene con la loro).

Aspetto *Hardwar* con impazienza, se non altro per l'opportunità di sparare a ogni edificio che vedo e diventare il bersaglio di tutto il mondo, che verrà da me sconfitto in un ultimo, supremo, scontro, mentre rido loro in faccia. Per il momento, comunque, mi accontento di schiantarmi contro una collina.

HARDWAR VI SOLLETICHERÀ PERCHÉ...

- È come *Elite*. Ma per gli anni '90. Speriamo.
- Alla fine si potranno comprare armi nucleari con le quali distruggere gli edifici.
- Puoi fare il doppio gioco con il tuo datore di lavoro.
- E poi fare il doppio gioco con quelli per i quali avevi tradito il datore di lavoro.
- La grafica è gradevole, per quanto al momento sia intollerabilmente incompleta.
- Non ci sono i buoni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGE SLAYER

Mentre aspettiamo di vedere cosa riusciranno a fare per Hexen 2 con il motore di Quake, potremmo dare un'occhiata a quello che la Raven sta facendo con Mageslayer.

Ci sono venuti a dire una cosa incredibile. «Ehi, ragazzi, sapete che la Raven sta preparando un nuovo gioco, vero? Beh, non per rovinarvi la sorpresa, ma stanno facendo un gioco fantasy!»

Non farete fatica ad immaginare le nostre espressioni attonite. La Raven che si mette a fare giochi fantasy? Incredibile! O forse no, visto che, effettivamente, gli sviluppatori della Raven sono tra i migliori creatori di titoli fantasy per PC. Conosciuti per il loro acquisto dei diritti sui motori tridimensionali di *Doom* e *Quake*, e universalmente ammirati per essere riusciti a resistere alla tentazione di tirare fuori semplicemente un altro clone. Sia *Heretic* che *Hexen* erano giochi di ottima fattura in sé stessi, oltre che per il fatto che spingevano il motore della Id al limite.

UN ASPETTO FAMILIARE

Nonostante l'attenzione sia principalmente rivolta a ciò che la Raven combinerà con il motore di *Quake*, *Mageslayer* è un prodotto interamente sviluppato in casa. Naturalmente, l'associazione con *Quake* a volte si fa preponderante. Se date un'occhiata alle immagini, ve ne accorgerete: le texture dei muri, l'acqua melmosa e verdognola. Non vi sembrano familiari? In effetti, l'impressione è così forte che anche il reparto di PR della Raven ammette che *Mageslayer* è riuscito in qualche maniera ad assomigliare a una versione dall'alto di *Quake*. Steve Raffel, il capo progetto, è soddisfatto dei risultati finora ottenuti: "C'è qualcosa che ricorda il motore di *Quake*, ma penso che sarà comunque un prodotto niente male... nonostante il paragone con *Quake*. Si potranno vedere gli effetti di luce molto meglio che in una visuale soggettiva. Gli incantesimi viaggeranno attraverso le stanze, e vedrete gli effetti luminosi seguirli."

Dunque, cosa sta nascendo? Il termine tecnico dovrebbe essere "gioco d'azione fantasy con visuale dall'alto" - e questo ci suggerisce *Gauntlet*. Raffel mette le cose in chiaro: «Beh, certo ci sono degli elementi di *Gauntlet*, ma non è tutto qui. Stiamo creando un sacco di ambienti interattivi, con piattaforme mobili, ascensori, interruttori. Le porte si apriranno, i vetri potranno essere rotti - quel genere di cose. Useremo il motore di scripting di *Hexen* per rendere il tutto ancora più interessante, rendendo possibile l'apertura di passaggi segreti e trappole, in base ad avvenimenti del gioco, e via dicendo.»

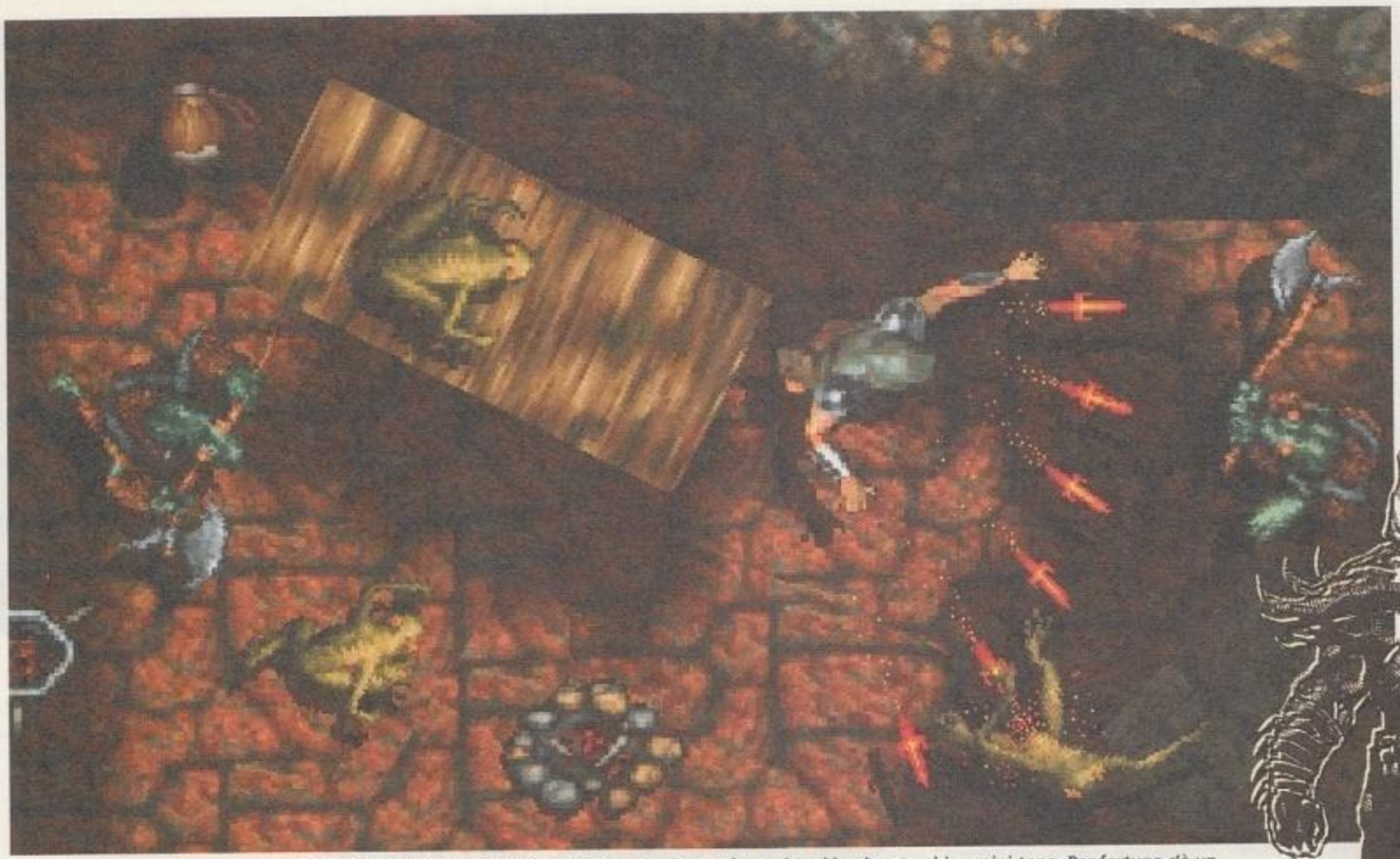
Il nucleo di *Mageslayer* è certamente l'azione. L'andatura del gioco è quella classica: i personaggi in corsa frenetica nei dungeon, pronti a tirare micidiali incantesimi in faccia ai mostri e a raccogliere pozioni e oggetti magici. Ed è questo il motivo per cui alla Raven hanno optato per la visuale dall'alto. "Rende il gioco più veloce, il che era il nostro obiettivo sin dal principio," dice Raffel. «Un sacco di azione, un sacco di roba che ti arriva addosso da tutte le parti. Ci saranno oggetti che voleranno verso la telecamera per poi ricadere in testa al giocatore, e solo con la vista dall'alto potevamo rendere tutto visibile contemporaneamente.»

EFFETTI 3D

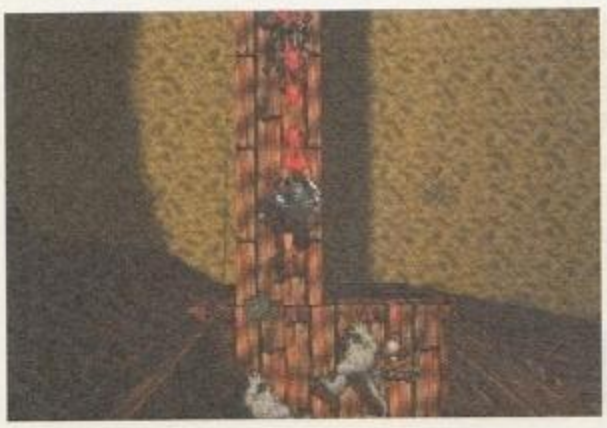
Comunque, è naturale che un *Gauntlet* degli anni '90 debba essere in qualche misura migliore di quello originale. Dunque, sebbene ci si aspetterebbe che una visuale dal-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Oltre ai soliti rospi e goblin, ci saranno dei terribili mostri finali. Uno, ad esempio, trasforma i topi in giganteschi uomini-topo. Per fortuna c'è un power-up che permette di volare.



l'alto sia inerentemente bidimensionale, la Raven renderà l'ambiente totalmente 3D. Dunque, se state correndo su un ponte pieno di troll, potrebbe capitarvi di mettere un piede in fallo e cadere di sotto.

«L'azione 3D è piuttosto complicata, stiamo cercando di capire cosa dobbiamo fare man mano che procediamo. Quello che succederà, probabilmente, è che se qualcuno scompare sotto un ponte, la telecamera scenderà, in modo tale che il personaggio rimanga visibile, per poi ritornare all'elevazione abituale quando il personaggio ritorna visibile.»

Naturalmente, trattandosi di un gioco fantasy, non dovremmo fare un'anteprima senza occuparci della trama. Ma, solo per questa volta, ci risparmieremo i soliti dieci minuti di delirio, e prenderemo in considerazione solo le conseguenze pratiche. Ovverosia, il fatto che ci saranno quattro classi di personaggi tra i quali scegliere: i Demoni sputafuoco; gli Inquisitori con le loro abilità negromantiche; gli Stregoni, dal cappello a punta e capaci di scagliare fulmini; ed infine i Signori della Terra, che controllano il potere elementale della Magia della Terra. C'è anche un buon sistema di esperienza, che non rallenta in alcun modo il gioco. Si accumuleranno punti man mano che si uccidono i nemici e si risolvono gli enigmi. Una volta che si sia raggiunto il numero adeguato di punti, si potrà accedere a incantesimi più potenti.

Le abilità dei personaggi si completano tra di loro e non è certo una sorpresa che il gioco sia predisposto per il multiplayer. Come *Diablo*, *Mageslayer* dovrebbe funzionare ottimamente quando ci si avventura nei labirinti spalla a spalla con dei compagni. Ma quelli della Raven sono famosi per la loro abilità nel rimaneggiare vecchie idee, quindi è sperabile che riescano a mettere altrettanto impegno anche nel gioco in solitario, e ci offrano l'ennesimo grande gioco.

MAGESLAYER SARÀ UN GIOCO DI PRESTIGIO PERCHÉ:

- È un gioco al massacro, si svolge solo all'interno di labirinti, e non ha alcuna pretesa di essere un GdR.
- Riunisce la velocità della visuale dall'alto con la libertà degli ambienti 3D. È basato su *Gauntlet*, uno dei migliori giochi fantasy che si siano mai visti.
- I giochi della Raven sono sempre ottimi.
- Ci sono dentro incantesimi e magie, e tutti abbiamo bisogno di un po' di magia ogni tanto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come diventerà il mondo? La Gametek ci sta pensando, e sembrerebbe che stiano creando qualcosa di veramente buono.

Per dovere di cronaca, è nostro compito ammettere che la Gametek ha attraversato un periodo non troppo fortunato, ultimamente, essendo stata responsabili di una serie di uscite tragicamente difettose, la cui pubblicazione non è stata accolta propriamente con entusiasmo. Sembrerebbe, tuttavia, che ne siano venuti fuori. Riconoscendo una buona idea quando la vedono, e ispirati dal sovrannaturale successo di *Red Alert*, si sono messi a produrre questo *Dark Colony*. Da quanto siamo riusciti a vedere finora, dovrebbe avere buone possibilità di sopravvivere allo stadio di sviluppo e raggiungere gli scaffali dei negozi senza problemi.

Attualmente, è un articolo di fede il fatto che sia impossibile fare un brutto gioco basandosi sulla formula "strategia in tempo reale". Tuttavia, come stanno a dimostrare alcuni tentativi sfortunati, un abisso di sbadigli separa i migliori dal resto. *Dark Colony*, comunque, sembra avere tutti gli elementi necessari per far parte dell'élite. Vieni messo sul campo, devi addestrare le unità per l'estrazione delle materie prime, usare queste ultime per costruire una base che permetta di produrre unità militari, che andranno a combattere il nemico e a saccheggiare la sua base. In effetti non c'è nulla di nuovo in questo, dunque abbiamo chiesto all'art director di *Dark Colony*, Glen Bick, cosa lo renderebbe così speciale.

«Abbiamo voluto porre l'accento sul combattimento,» dice. «Abbiamo cercato di creare scene di battaglia che ti facciano sentire veramente coinvolto. Abbiamo usato unità più grandi e più dettagliate per farlo, e abbiamo cercato di ottenere dei buoni effetti audio e video.»

BELL'ASPETTO

I loro sforzi stanno dando dei risultati anche in questo primo stadio. L'aspetto più impressionante della beta che abbiamo giocato era la grafica, più grossa e disegnata più minuziosamente di qualunque cosa possiate trovare in *Warcraft II* o *Red Alert*. Le unità sono di notevoli dimensioni, ma il gioco non perde nulla dal ridotto numero di elementi sullo schermo, come dimostra il vedere sette Mech che avanzano, proiettando ombre e agitando mitragliatori a canne rotanti. E le battaglie sono incredibili. Gli obici dell'artiglieria esplodono con nuvole a forma di fungo, roventi per la combustione del fosforo. I campi di forza scoppiettano con un alone azzurro quando vengono colpiti. Le palle di fuoco sembrano una dimostrazione di cosa si intenda per effetti luminosi in tempo reale, mentre spire di fumo s'innalzano pigramente dai rottami. I veicoli perdono i pezzi, le unità aeree precipitano e si schiantano e le unità bio-tecnologiche perdono più fluidi di Bossi infervorato a un comizio. Quasi viene

PERCHÉ ALLA GAMETEK FANNO FESTA

- Grafica ingrandita, come non si è mai vista finora. Abbastanza originale per uscire dal gregge.
- Le unità sono modificabili grazie a upgrade unici.
- Ci sono gli eroi, che possono migliorare le prestazioni delle truppe regolari.
- Alcune delle armi aliene sono così strampalate che ci riderete su con gli amici al bar.
- Ci sono anche gli alieni di Roswell, con tanto di maschere di gomma.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il campo di battaglia è cosparso di caratteristiche del terreno grazie alle quali è possibile nascondere le unità. Comodo per le imboscate, sebbene a volte sia possibile trovarli abitati da indigeni e bestie selvagge.

voglia di mettersi seduti comodi e stare solo a guardare. Come dice simpaticamente Bick: «Si ottiene una considerevole soddisfazione nell'ammazzare qualcuno, con questa grafica.»

È ANCHE INTELLIGENTE

Ma oltre a essere un bel vedere, *Dark Colony* ha anche un signor cervello. Mentre giocavamo, abbiamo notato che gli alieni usavano sistematicamente le loro unità di ricognizione per trovare le nostre miniere e distruggerle in modo ben poco sportivo. Ed è assolutamente deliberato, come scopriamo quando Bick, in una imitazione di Lex Luthor, ci spiega il criminoso piano: «L'AI invia costantemente esploratori, per sondare i punti deboli. Obiettivi come le unità economiche vengono considerati importanti e giustificano l'invio di una squadra per distruggerle. Gli esploratori fanno rapporto continuamente, dunque riferiranno di eventuali percorsi difesi massicciamente e cercheranno altre vie più semplici.»

Ma qual è la ragione per questa belligeranza? Sembrerebbe che tutto si incentri su un dissapore tra qualche sinistra Megacorporazione umana e dei viscidi alieni, a proposito dei diritti di sfruttamento sulle proprietà di una razza scomparsa da lungo tempo. La notevole differenza tra i due schieramenti offre una buona scusa per creare missioni complesse, come fa notare Bick. «L'accento è più su missioni con obiettivi specifici, piuttosto che lo sterminio totale. Siamo in grado di creare campi di battaglia estremamente movimentati, utilizzando missioni strutturate. È possibile ipotizzare il percorso che il giocatore utilizzerà in una determinata situazione, e tendergli un agguato, oppure mandare una nave da bombardamento sulle retrovie quando meno se lo aspetta. Il sistema è estremamente flessibile, e speriamo che ciò si dimostri un punto di forza del gioco.»

Un altro elemento interessante è dato dalle oscillazioni negli equilibri di potere tra le due razze rivali. «Il pianeta ha un ciclo diuturno,» spiega Bick. «Di notte, gli alieni sono più forti - ad esempio, ci vedono meglio - dunque gli umani fanno meglio a stare sulla difensiva, mentre di giorno potranno tornare all'attacco, quando gli alieni diventano più deboli. L'effetto non è così drastico da rendere necessaria una ritirata se cala la notte, ma è comunque tale da rendere utile una buona capacità di previsione dei tempi.»

Suona promettente, e, avendo già giocato per un bel po' alla beta, nutriamo grosse speranze per questo gioco. Che la Gametek riesca a uscire definitivamente dal tunnel?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SURFACE TENSION

MANUALE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLECRUISER 3000AD

Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.

"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)

MANUALE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi. Siamo coscienti che, oggigiorno, i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.

TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza.

ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.

E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente,
dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

GIOCO CONSIGLIATO

Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi saranno spesi bene e il gioco non sfigurerà nella vostra collezione.

ZETA VERDETTO

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **FATE VOI**
S. H.: **ZETASOFT**
Sviluppatore: **THE COUNT**
Distributore: **APECAR**
Telefono: **02/696969**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Le caratteristiche minime con cui potete sperare di far girare il gioco recensito. Non che lo possiate apprezzare a pieno con questo sistema.

SISTEMA CONSIGLIATO
Se il vostro sistema risponde a queste specifiche, siete a posto. Potrete godervi una grafica fluida e comandi che rispondono alla perfezione. Potrebbe fornirvi indicazioni su un possibile upgrade per la vostra configurazione.

Un breve commento in cui troverete riassunti i punti fondamentali della recensione. Insieme al voto vi fornisce, a una prima occhiata, la nostra impressione generale sul titolo in questione. Per saperne di più, però, è indispensabile leggere l'intera recensione.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

ECSTATICA 2	PSYGNOSIS	64
EVE	REALWORLD	76
KICK OFF 97	MAXIS	68
MDK	INTERPLAY	58
QUAKE MISSION PACK	ACTIVISION	74
SANTANA	PHILIPS	78
ULTIMATE SOCCER 2	SIERRA	72

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL 3 MAGGIO SARA' IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE HAI SEMPRE SOGNATO.

CD-ROM COMPRESO
NEL PREZZO

DA QUEL GIORNO GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARA' MAI PIU' LA STESSA COSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 9900

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SPECIALE: I GIOCHI DEL 2000

MENSILE - ANNO 1 N.7 - AGOSTO 1996 - SPED. ABB POST COMMA 26 - ART 2 LEGGE 549/95 - MILANO

SCOPRITE IN EDICOLA LE GRANDI SORPRESE DI MAGGIO

CD-ROM COMPRESO NEL PREZZO

FRA POCHE SETTIMANE SCOPRIRAI IL FANTASTICO CONTENUTO DELLA NUOVA SUPER RIVISTA E DEL SUO CD-ROM PIENO DI DEMO ESCLUSIVE E DI SPLENDIDI GIOCHI

NON PERDERE L'OCCASIONE DI COMPRARE IL PRIMO NUMERO IN EDICOLA UTILIZZANDO QUESTO BUONO SCONTO DI 2.000 LIRE

BUONO SCONTO DI L. 2.000 PER L'ACQUISTO DEL NUMERO DI MAGGIO DELLA RIVISTA GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL BUONO E' VALIDO FINO AL 15 DI MAGGIO

L'editore Il mio Castello, attraverso il suo distributore Parrini & C girerà lo sconto di lire 2.000 per l'acquisto di una copia del numero di Maggio della rivista Giochi per il mio computer agli edicolanti che consegneranno questo buono ai distributori locali entro il 31 Maggio 1997.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MDK

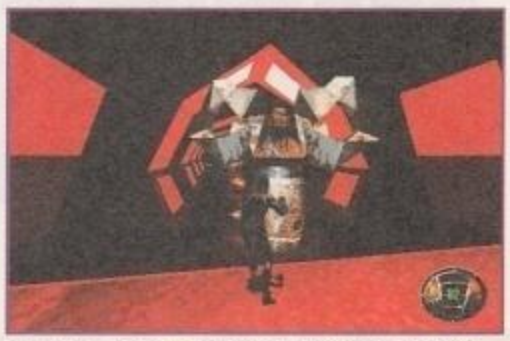
La Shiny, software house californiana capitanata da Dave Perry e conosciuta e stimata dai possessori di console, si è presentata ai più seriosi PC con la conversione del platform Earthworm Jim. Ma il suo vero debutto nel campo dei computer avverrà con MDK, un atteso quanto rimandato titolo che ridefinisce il genere dei giochi 3D e che mostra le vere capacità di un PC.

In un primo momento, a seguito di alcune voci incontrollate, si pensava che il nome *MDK* stesse per Murder Death Kill, un titolo che avrebbe sicuramente scandalizzato la puritanissima America e avrebbe fatto scatenare le mille voci di chi da sempre si schiera contro la violenza nei videogiochi. Dave Perry ha così scongiurato la nascita di polemiche, eliminando "urder", "eath" e "ill" dal titolo di *MDK*.

È perciò ufficiale: *MDK* non sta per niente. Dal primo minuto di gioco, però, il pensiero del significato delle lettere scomparse svanisce, perché questo è proprio un titolo che lascia senza parole. Per quanto qualcuno possa ostinarsi a volerlo paragonare ad altri arcade 3D come *Tomb Raider*, *Quake* o persino *Duke Nukem 3D*, non c'è proprio nessun gioco come *MDK*.

La sua unicità, che è certamente solo una parte dell'attrattiva del gioco, è determinata dall'enorme varietà di esperienze che il gio-

Sicuramente anche questi tizi sono in cerca di guai.



Un pezzo d'arte? No, semplicemente il corpo mutilato di un enorme boss-robot. Scaricandogli addosso il vostro arsenale vi sentirete ugaulmente dei vandali.

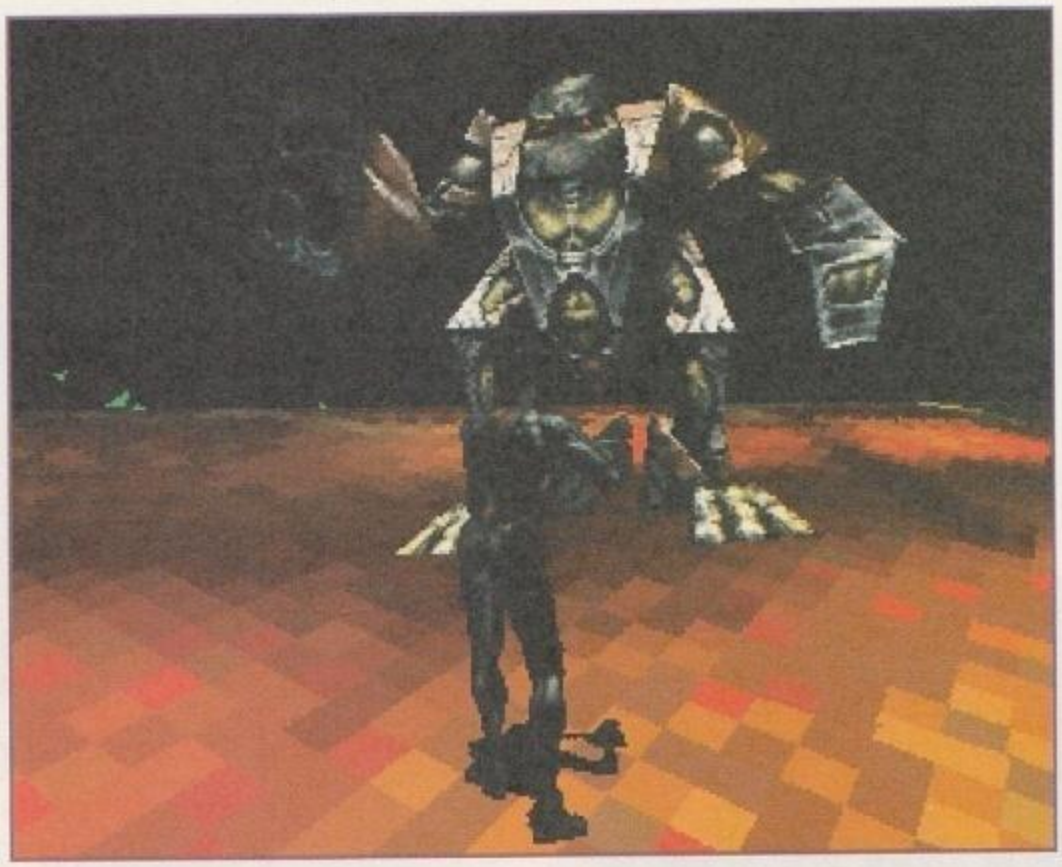
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A destra, **Anche i più comuni robot sono ricoperti di ricercato texture mapping.**

Sotto, **i nemici "rossi" sono particolarmente difficili da eliminare. Non solo si muovono e saltano continuamente, ma sono dotati di micidiali cannoni laser.**



catore vive lungo i sei lunghi livelli della nuova creatura del geniale Dave Perry. Un minuto state correndo in un tunnel oscuro, sparando a più non posso con la vostra devastante arma, e subito dopo state lanciando granate a dei carri armati, eliminando dei robot con una precisione da cecchino oppure saltando di piattaforma in piattaforma, nel bel mezzo del fuoco nemico. Come se tutto questo non bastasse, poi, potreste dover usare la corrente ascensionale per aprire il vostro paracadute oppure eliminare una torretta sparando colpi micidiali di mortaio. Inutile dire che dovete al tempo stesso evitare i colpi della torretta stessa.

E questa è soltanto una minima parte della lunga lista di prove di abilità e destrezza che vi terranno impegnati. Mentre vi bombarda (talvolta letteralmente) di sfide continuamente nuove, allo stesso tempo *MDK* vi premia con una serie di chicche per i vostri sensi. La grafica, in primo luogo, lascia infatti a bocca aperta sin dal primo momento, e ovunque voi andiate nell'ambiente 3D, troverete sempre nuovi colori e nuove texture. Secondo, i livelli di gioco sono immensi e particolarmente impressionanti: tutto, dalle costruzioni ai veicoli nemici, riflette a perfezione lo stile futuristico dell'ambientazione.

Nemici volanti, quasi invisibili per via del loro sistema mimetico alla "Predator", vi piombano addosso dal nulla… nel frattempo, quando fuggite saltando di piattaforma in piattaforma o ingaggiate un furioso combattimento, le superfici riflettono l'immagine delle torri in lontananza - solo Kurt (il vostro alter-ego), i robot nemici e i proiettili non appaiono sulle superfici speculari. Ma sarebbe pretendere troppo - e in fondo la scena sarebbe stata troppo confusa.

Mentre quasi tutto il mondo futuristico di Kurt è composto da poligoni ricoperti di texture mapping, il protagonista altro non è che uno sprite bidimensionale animato, che vediamo sempre dalle spalle. E questo è sicuramente un problema: è infatti fastidioso assistere ogni volta alle stesse animazioni quando il nostro alter-ego corre, quando si rialza dopo aver subito un grave danno o quando si guarda in giro se lasciato senza disposizioni per qualche secondo.

Questa limitazione è comunque compensata dall'eccellente e innovativa "modalità cecchino": premendo la barra spaziatrice, Kurt posiziona la sua arma sull'elmetto, trasformandolo in un preciso dispositivo bellico per lunghe distanze. Sarà possibile zoomare per osservare meglio obiettivi lontani, che potrebbero non accorgersi neanche di essere in pericolo, ed eliminarli con proiettili semplici, a ricerca oppure mortali granate. Per aggiungere ancora più soddisfazione, c'è la visuale dal proiettile, che mostra i nemici prima che vengano trasformati in cenere. Non mancano i difetti di questa modalità: Kurt non può correre mentre sta puntando la sua arma, quindi quando state cercando di centrare un ignaro nemico a distanza siete facile preda di attacchi.

Il "cecchinaggio" ricopre un ruolo molto importante in *MDK*: gli esperti del genere alla *Doom* non andranno molto lontano se non impareranno a fare uso di questa elegante tecnica di attacco. Essendo visibilmente derivato dal versatile e istintivo display di *Terra Nova*, quello di *MDK* potrebbe essere il compendio delle visuali di controllo. Ad ogni modo, quello che starete guardando sarà così sbalorditivo che non ci farete neanche caso.

La musica è energetica e d'atmosfera quanto la grafica è stupefacente, e aggiunge un tocco di drammaticità agli eventi. Quando l'azione ha luogo in una locazione strana e misteriosa, il sottofondo si fa teatrale, mentre nei momenti di calma tra un combattimento e l'altro i toni diventano più leggeri. Nuove melodie si susseguono continuamente, e di tanto in tanto la musica non accom-

Ogni livello inizia con una sequenza in caduta libera in cui Kurt arriva alla città da attaccare. Nella sua discesa, deve evitare missili e raccogliere armi.

Il paracadute di Kurt è un riferimento a *Pilotwings 64*, un gioco per Nintendo 64. Non è il massimo dell'originalità ma aggiunge varietà all'azione.

IL PARADISO PERDUTO

Per quanto una trama convincente sia di vitale importanza nel campo letterario e cinematografico, in quello dei videogiochi non è sempre così; e questo vale anche nel caso di *MDK*. Ad ogni modo, ve ne diamo un accenno.

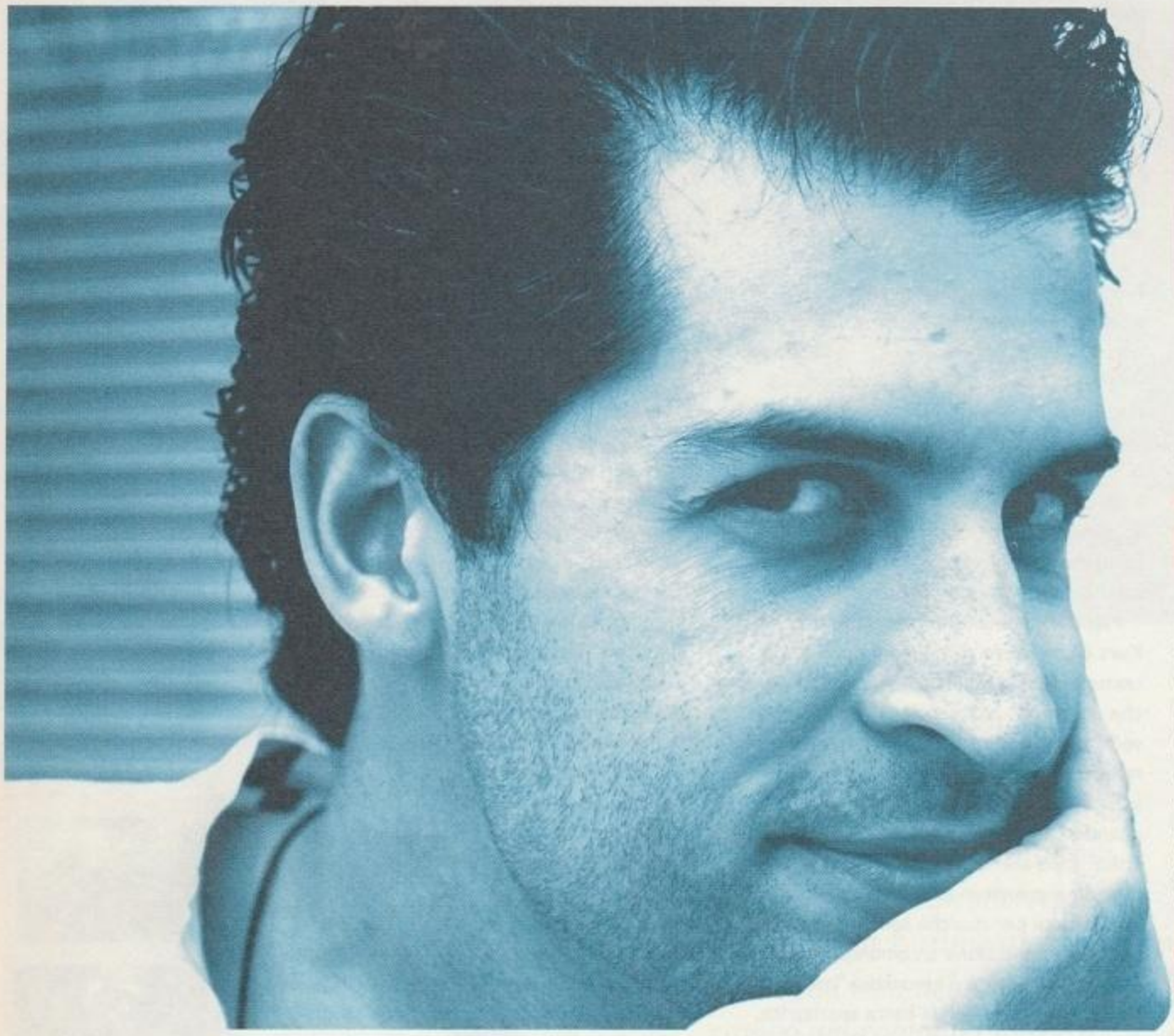
Una futuristica Terra è collegata con dei fasci di energia provenienti dallo spazio profondo. Un giorno, un perfido navigatore stellare piomba sul nostro pianeta con un nutrito gruppo di altrettanto minacciosi robot al suo seguito. Ben presto inizia a erigere imponenti città mobili che si aggirano per la Terra, aspirandone l'energia vitale e uccidendo miliardi (!) di persone. Kurt decide di voler mettere la parola fine a questo massacro e, equipaggiato con alcune armi d'avanguardia create da un esimio scienziato, una tuta aderente e un paracadute, si lancia in ogni città per minare i piani del perfido conquistatore spaziale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN POSTO AL SOLE

È il loro primo gioco per PC e non sarebbe un'esagerazione affermare che si tratta di uno dei migliori giochi di ogni tempo. Abbiamo fatto una chiacchierata con il boss della Shiny Entertainment, Dave Perry, per scoprire come ci siano riusciti.



La Shiny ha completato *MDK* in meno di un anno - un risultato incredibile per solo sei persone.

C'è voluto meno di un anno perché la Shiny trasformasse un'idea in un gioco finito, *MDK*. Il buon senso ci dice che è impossibile sviluppare qualsiasi gioco in un tempo così breve, figuriamoci uno di tale qualità. Ma è proprio riuscendo a fare cose impossibili che ci si ritrova a vivere a Laguna Beach, guidare una Dodge Viper e sposare una donna bellissima… come Dave Perry, ad esempio.

Nessuno riesce a sviluppare un gioco così bello in un anno. Vi hanno lavorato milioni di persone o avete un segreto?

Solo sei persone hanno lavorato a *MDK*. Tutto qui. Il trucco sta nel decidere esattamente quello che vuoi fare. Con la Shiny sto letteralmente cercando di trovare i migliori professionisti del mondo della programmazione e della grafica. È un compito piuttosto difficile. Proprio per questo un "cacciatore di teste" mi aiuta a trovarli. È buffo come sia semplice distinguere un buon team una volta che lo hai messo insieme. Se trovi della gente veramente brava e la metti nella stessa stanza, te ne accorgi subito. Se, entrando in quella stanza, li trovi zitti, beh, allora sai che sono maledettamente bravi. Sanno quasi istintivamente cosa deve essere fatto, non hanno bisogno di azzuffarsi o di parlare. Avevamo un'idea originale e, man mano che ci lavoravamo sopra, il gioco continuava a crescere. La versione finale è molto più grande di quanto ci aspettassimo.

È sorprendente. Si tratta di un gioco particolare, ma funziona in modo impeccabile. Di chi è stata l'idea? Tua?

No, è stata di uno del team. Nick Bruty [che ha realizzato l'immagine della copertina di ZETA] è entrato nel mio ufficio dicendo, "Perché non facciamo un gioco in cui si possa sparare nell'occhio di un tizio a un miglio di distanza?" A me è piaciuta immediatamente, quindi ci siamo messi a farlo. In questo momento sto lavorando su un altro progetto, chiamato 'Wild Fight', che è il primo gioco in cui puoi torturare il nemico. Puoi letteralmente farlo a pezzettini!

Credi che agli americani piacerà questa idea?

Certamente!

Se dovessi paragonarlo a *Earthworm Jim*?

Per alcuni versi sono molto simili, a causa del modo in cui sono stati progettati. Stiamo comunque consumando il fondo dei pantaloni, a furia di stare seduti a inventare roba, e questo ci porta ad avere alcuni concetti assolutamente innovativi.

Ad esempio, abbiamo messo lo snowboarding nel gioco perché uno dei ragazzi ha detto che aveva voglia di metterlo. Tutto quello che dobbiamo fare a questo punto è sistemare un po' di "texture", mentre io sto cercando di ottenere i diritti per usare la musica di James Bond. Penso che se dai a una persona una lista di 50 cose da fare, la

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

persona fa le sue cinquanta cose, poi va a casa. Siccome noi non usiamo liste, gli sviluppatori cercano sempre di sperimentare cose nuove; se qualcosa non funziona, magari restano al lavoro più a lungo, finché non se ne vengono fuori con qualcosa.

E questo approccio sembra funzionare egregiamente. Pensi che sia possibile paragonare il motore con quello di un titolo come *Quake*?

Beh, alcune delle cose che abbiamo fatto... no, non credo che ci sia un motore comparabile, in questo momento. È così sofisticato che a volte non puoi davvero capire quello che sta succedendo. Il controllo delle collisioni, ad esempio. Controlliamo ogni singola parte del corpo, ogni "frame" di ogni pezzo di ogni alieno e ogni pallottola.

E non c'è nessuna forma di "clipping", il che significa che nulla smette di esistere. Anche se si è dall'altra parte di una città, gli alieni sono ancora presenti. Se si spara un colpo che fa il giro del mondo, il motore controlla ogni punto del suo percorso, per vedere se viene colpito qualcosa.

In realtà è ancora più folle, perché l'arma è così accurata da permettere di vedere che è stato mancato un edificio per un pelo, ma è stato colpito un tipo lì di fianco. Non è difficile immaginare che si tratta di un problema seriamente esponenziale. In teoria il gioco non dovrebbe funzionare. Avremmo dovuto essere costretti a cambiare completamente l'implementazione, ma i ragazzi sono riusciti a trovare un sistema per farlo. Stesso discorso a proposito del clipping. Questo è il primo gioco per PC in cui non c'è clipping, non c'è nebbia, nulla ti compare improvvisamente davanti.

È la scala che rende *MDK* così differente. Un sacco di altri giochi hanno evitato il problema utilizzando un sacco di brevi corridoi pieni di curve, così non c'è nessun problema di clipping.

Il trucco è quello di tenere il giocatore sempre all'interno di qualche stanza, per eliminare il problema.

E ci sono sempre pochi personaggi sullo schermo.

Un altro trucco che abbiamo usato è quello di avere anche oggetti più piccoli di un pixel. Avevamo usato questa tecnica in *Earthworm Jim* e l'abbiamo riutilizzata. Durante il gioco, potresti notare che su un oggetto c'è un piccolo sfarfallio, e questo è un indizio che lì c'è qualcosa. Basta fare una zoomata e controllare.

Alcuni dei tuoi colleghi hanno lasciato la Shiny Entertainment per fondare la Dreamworks, poco più di un anno fa. Abbiamo giudicato *The Neverhood* una gigantesca bufala, e mi ricordo che, ai tempi, tu dicevi che il 3D era il futuro, mentre il 2D... beh, non lo era.

Credo le prove siano a mia favore. Non penso che *Neverhood* sia riuscito a entrare neanche nei Top200.

Quali sono i prossimi progetti della Shiny?

Abbiamo appena iniziato un nuovo gioco per PC, che non ha ancora un nome. Siamo riusciti ad assumere alcuni dei migliori elementi che si erano resi disponibili nel frattempo, e non è facile credere a quello che sono riusciti a fare. La gente che lo vede dice, "Non puoi fare una roba del genere." Sono riusciti a trovare un modo completamente nuovo per risolvere un problema, un modo che non era mai stato utilizzato.

Nei videogiochi, le persone vengono normalmente raffigurate con 100-200 poligoni, magari 300 se il gioco è veramente buono. Noi stiamo usando modelli con più di 12.000 poligoni, quindi si può zoomare sul volto di una persona, e vederlo a schermo intero ancora perfettamente dettagliato. Per gli oggetti e le persone distanti usiamo modelli più semplici. Quindi, invece di avere quattro diverse versioni di un personaggio, da utilizzare di volta in volta, siamo riusciti a modificare il modello in tempo reale. Questi modelli da 12.000 poligoni si formano lentamente, a partire da poligoni individuali. A distanza potresti vedere un modello composto da 40 poligoni, ma se fai un passo avanti diventano 41. Nessuno ha mai fatto prima una cosa del genere.

Grandi novità per il futuro, quindi.

Puoi dirlo!

Con una grafica così *MDK* era destinato al trionfo. Grazie al cielo - è anche giocabilissimo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il quarto livello si basa su una splendida sequenza di snowboard.

UN PRETESTO COME TANTI ALTRI?

PPer quanto una trama convincente sia di vitale importanza nel campo letterario e cinematografico, in quello dei videogiochi non è sempre così; e questo vale anche nel caso di *MDK*. Ad ogni modo, ve ne diamo un accenno.
Una futuristica Terra è collegata con dei fasci di energia provenienti dallo spazio profondo. Un giorno, un perfido navigatore stellare piomba sul nostro pianeta con un nutrito gruppo di altrettanto minacciosi robot al suo seguito. Ben presto inizia a erigere imponenti città mobili che si aggirano per la Terra, aspirandone l'energia vitale e uccidendo miliardi (!) di persone. Kurt decide di voler mettere la parola fine a questo massacro e, equipaggiato con alcune armi d'avanguardia create da un esimio scienziato, una tuta aderente e un paracadute, si lancia in ogni città per minare i piani del perfido conquistatore spaziale.

pagna semplicemente l'azione ma ne è parte integrante; il brano rock che si sente durante lo scontro con uno dei boss di livello, ad esempio, è effettivamente la musica che lui e le sue guardie robot stanno ascoltando.

Anche i robot nemici contribuiscono alla "colonna sonora" del gioco. Quando non sanno che Jurt è nei paraggi, infatti, chiacchierano tra di loro con la loro caratteristica voce meccanica; nel momento che si accorgono di lui, si mettono a gridare in tono beffardo oppure lanciano urla dissonanti mentre si preparano ad attaccare. Molto più soddisfacenti sono comunque le grida di dolore che emettono quando colpite un loro arto - accompagnate dalla fuoriuscita di liquido verde. E poi ci sono le esplosioni: quelle grosse, specialmente, sono di grande effetto, con inquietanti rimbombi che scuotono il terreno sotto i piedi di Kurt.

Al di là di tutte queste meraviglie tecniche, quello che rende *MDK* così speciale è l'esperienza che ha dettato le fasi di design. I livelli sono stati così accuratamente progettati che fanno apparire quelli degli altri titoli concorrenti disegnati da bambini. E non lo diciamo senza rispetto per questi ultimi prodotti. In *MDK* non vi ritroverete mai a vagare per livelli vuoti in cerca di una chiave, di un interruttore o di una porta segreta. E non vi bloccherete mai chiedendovi che cosa vi rimane da fare adesso, domandandovi se avete mancato qualcosa. Invece, sarete continuamente "trascinati" nell'azione attraverso i sei livelli di gioco, perennemente bombardati di sfide sempre nuove, nelle quali sarete spinti a mostrare la vostra destrezza, l'abilità nei combattimenti, la capacità di scegliere sempre l'arma giusta per ogni situazione e l'istinto che vi mantiene sempre all'erta su ciò che vi accade intorno.

Ad esempio, in una situazione dovrete sparare al pannello posteriore di un droide addetto alla sicurezza impazzito e poi avventurarvi in un corridoio che pullula di robot d'assalto armati fino ai denti. Quindi dovrete recuperare un pericolosissimo ordigno esplosivo; se lo lancerete verso i robot, questi perderanno ogni interesse in voi e si avvicineranno all'oggetto misterioso per studiarne la natura. Una volta che questo sarà esploso, facendo piazza pulita dei nemici, potrete cercare un altro ordigno - questa volta un piccolissimo esplosivo nucleare (!). Con quest'ultimo potrete aprire una porta speciale, indicata con un simbolo radioattivo: entrando troverete un condotto che soffia dell'aria verso l'alto. Aprendo il vostro paracadute e lanciandovi nel vuoto potrete raggiungere una piattaforma superiore, dalla quale potrete, grazie alla sua importanza strategica, esercitarvi in un po' di "cecchinaggio".

Questo dimostra che *MDK* mette la giocabilità davanti al realismo: se il tutto dovesse diventare un po' stupido, surreale o incredibile, che così sia. Altri titoli possono cercare di essere il più realistici possibile, forzando il giocatore a esplorare e setacciare aree come se fosse coinvolto veramente in una qualche avventura - ma i designer di *MDK* si sono accorti che questo approccio è sconveniente, perché lascia il giocatore disorientato e confuso. Nel titolo della Shiny difficilmente vi domanderete che cosa dovrete fare per andare avanti.

Il fatto che siete continuamente spinti a procedere nell'avventura, non vuol dire che

Le superficie riflessive in alta risoluzione di questa astronave sono fantastiche. È uno spettacolo incredibile quando la incontrate.

Troverete molte sezioni che richiederanno di balzare di piattaforma in piattaforma. In questa stanza, Kurt deve saltare evitando quel pendolo, così come il fuoco dei nemici. in lontananza.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

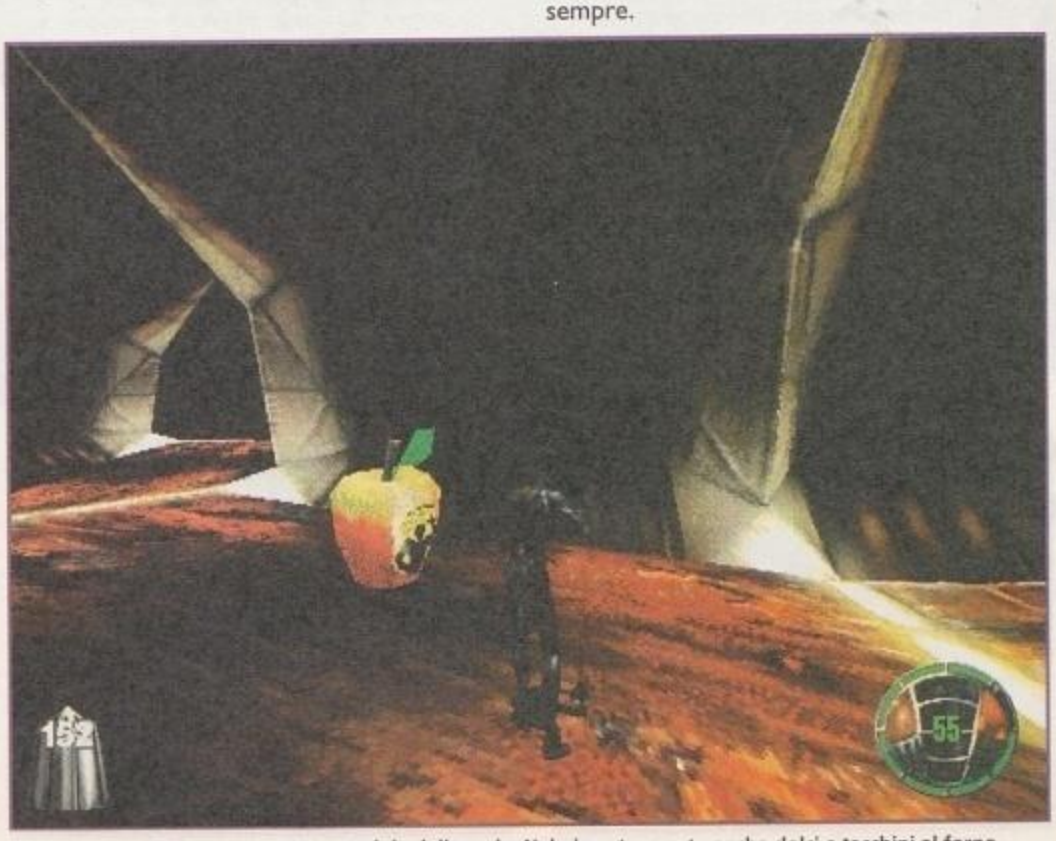
http://www.oldgamesitalia.net/

finire *MDK* sarà facile come bere un bicchier d'acqua. Anche nel più facile dei tre livelli di abilità, infatti, l'azione è infatti molto frenetica. Il gioco combina numerose sfide sempre diverse: in una sezione, ad esempio, dovrete guidare Kurt fino alla cima di un costruzione cilindrica, saltando di piattaforma in piattaforma lungo una spirale sulla parete esterna dell'edificio, facendo attenzione ovviamente a non cadere nel vuoto. Se dovesse succedere, poi, per evitare di finire i vostri giorni infilzati in lunghi e acuminati spuntoni dovrete aprire il paracadute e utilizzare la corrente ascensionale per raggiungere la prima piattaforma in basso e ricominciare daccapo. E se tutto questo non dovesse bastarvi, sappiate che ci si mettono anche dei robot dotati di jetpack che vi silurano con i loro raggi laser. Tenere loro testa mentre cercate di "scalare" la costruzione è dannatamente difficile e anche frustrante - soprattutto perché non troverete power up per recuperare energia se non alla fine. Potreste dover ripetere questa sezione parecchie volte prima di riuscire a terminarla con successo, come potrete immaginare. E pensate che questa è soltanto una delle tante sfide che troverete nel primo livello di gioco!

Se vi spaventa il fatto che in *MDK* ci siano appena sei livelli, non temete. È sì vero che il giochi come *Quake* e *Duke Nukem 3D* ce ne sono almeno 25-30, ma la differenza è che quelli di *MDK* non sono affatto come i semplici livelli di ogni classico sparatutto 3D. Sono molto più vasti, e non labirintici. All'interno di ognuno di essi combatterete in arene all'aperto, tunnel e stanze di varie dimensioni. Solitamente, i tunnel servono per condurvi nell'area di gioco successiva, mentre il computer carica il livello, ma ogni tanto qui sarete vittime di agguati.

Grafica da capogiro, colonna sonora coinvolgente e una costante azione che vi tiene sempre con il fiato sospeso… possibile che *MDK* possa essere esente da difetti? Beh, è presto per dirlo, ma possiamo già anticiparvi che una lacuna potrebbe essere la mancanza di una modalità multiplayer. Già, niente sfide via rete o modem, ma è probabile che la modalità a giocatore singolo, con le sue sfide sempre nuove e "trascinanti", potrebbe relegare la mancanza della possibilità di giocare in due un'importanza nulla, come il fatto che la sigla MDK non significhi nulla. Comunque, potete tirare un sospiro di sollievo perché, a quanto pare, Dave Perry e il suo team stanno pensando a come integrare delle arene multiplayer in un'espansione per il gioco.

A quanto pare, *MDK* è un lavoro geniale: è anni luce avanti ogni altro titolo a cui può essere paragonato (non che sia facile trovare un concorrente…) sul piano tecnico, e la giocabilità promette scintille. La Shiny si prepara quindi, con la pubblicazione di *MDK*, a sfornare l'arcade 3D più rivoluzionario di sempre.



I power up in MDK sono rappresentati da delle mele. Nel gioco troverete anche dolci e tacchini al forno… buon appetito!

SISTEMA
WIN95 CD-ROM
GENERE
GDR
SOFTWARE HOUSE
Interplay
SVILUPPATORE
Shiny Entertainment
DISTRIBUTORE
LEADER
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Pentium 75 con 8 MB di RAM (16 per il multiplayer), un CD-ROM 4x, una scheda audio compatibile Windows e una SVGA compatibile Direct X, Windows 95.

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 con 16 MB di RAM, un CD-ROM 6x, scheda sonora a 16 bit e una SVGA accelerata per Windows.

ZETA VERDETTO

Uno spettacola al di là di ogni immaginazione con una ottima giocabilità. Un gioco a cui è difficile rinunciare. Una svolta nei giochi per PC. È senza dubbio il gioco arcade più rivoluzionario di sempre.

9

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECSTATICA 2

Sulla via del ritorno dopo una sanguinosa quanto ardua avventura, cadete in un'imboscata e vi ritrovate in una situazione ancor più pericolosa. Questo non dev'essere proprio il vostro giorno fortunato. Se non altro avrete la fortuna di tuffarvi nel seguito di Ecstatica…

Un duello in cima a una torre avvolta dalle nuvole. È difficile combattere, ma la grafica è fantastica.

Vi piacerebbe se ogni - pausa - tre o quattro secondi, mentre qualcuno vi - pausa - parla, si congelasse, rimanendo in - pausa - silenzio assoluto? O, ancora peggio, se nel bel mezzo - pausa - di un combattimento, mentre cercate di difendervi da - pausa - una famelica creatura, ogni volta che indietreggiate di uno o due passi, entrambi rimanete immobili in posa, mentre chiunque stesse guardando vi gira intorno per avere una migliore visuale da un'altra angolazione? - pausa - Sarebbe fastidioso, vero? Beh, allora, vi conviene alzare al massimo il vostro livello di tolleranza, perché state per entrare nel mondo di *Ecstatica 2*. Abbattete la porta con un calcio ed entrate, senza troppi complimenti.

Questo è un mondo di grandi contraddizioni: pieno di qualità sbalorditive ma anche di deludenti difetti, di sublime immaginazione e di sviste grossolane, di sorprese mozzafiato e noiosissime ripetizioni. E molte, troppe, pause.

La classificazione dei giochi in base al genere sta diventando sempre più obsoleta, ma *Ecstatica 2* è fondamentalmente un'avventura arcade alla *Alone in the Dark*. E, ovviamente, alla *Estatica*. Il giocatore controlla il suo alter ego dalla lunga coda di cavallo in un ambiente raffigurato da una serie di prospettive fisse in terza persona ("inquadrature della telecamera", se preferite), che cambiano mentre vi aggirate per il mondo 3D, in teoria per ricreare un'esperienza cinematografica dinamica.

Proprio come vi aspettereste, in *Ecstatica 2* incontrerete numerose creature lungo il vostro cammino, e ognuna andrà affrontata con la canonica arma/oggetto magico. Enigmi di ogni sorta vi bloccheranno la strada, e per la maggior parte delle volte dovrete semplice-

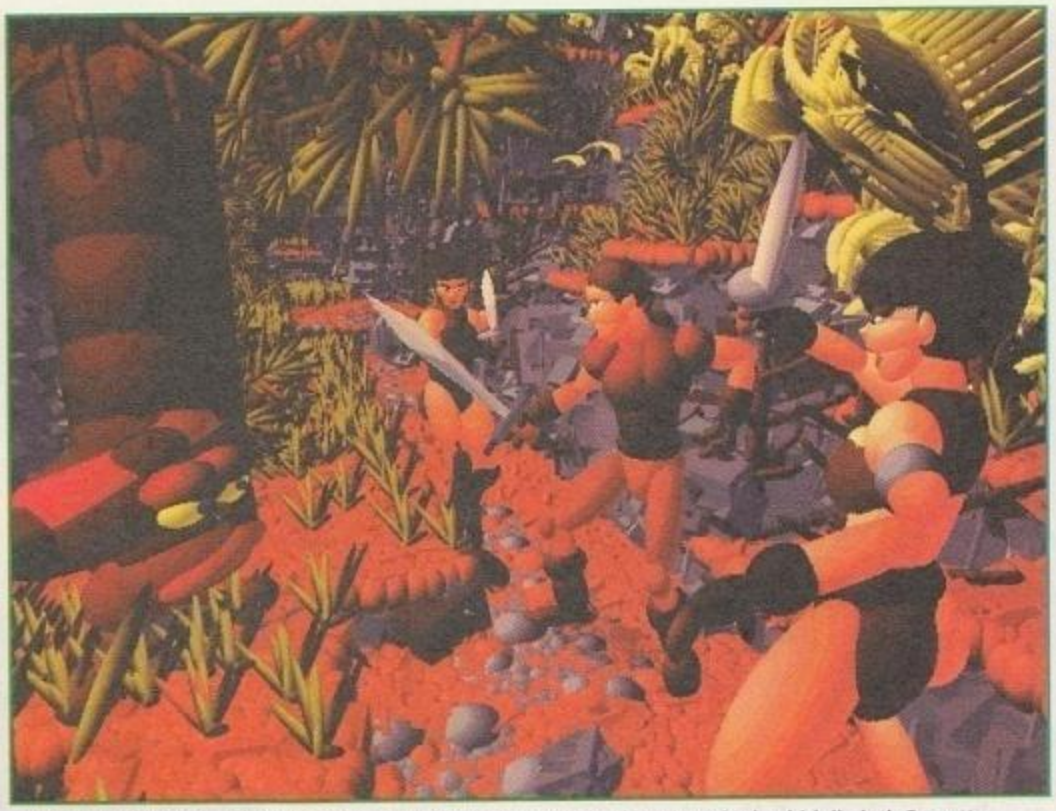
Accidenti! Quel simpatico bestione verde vi fa schizzare il cuore in gola.

Fare a fette i nemici dà un enorme soddisfazione: se non altro perché così non faranno a fette voi.

Piacere di fare la sua conoscenza… posso stringerle la spada?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La prima regola degli adventure fantasy: mai fidarsi delle belle donne vestite in abiti discinti. Con otto "mosse" base a vostra disposizione non dovreste faticare a trovare quella giusta per dargli il fatto loro.

mente trovare una chiave o azionare un interruttore per aprire una porta. Fino a qui, tutto è familiare, ma da ora in poi le cose cominciano a farsi progressivamente insolite. E insieme alle gradite novità cominciano a sorgere i problemi.

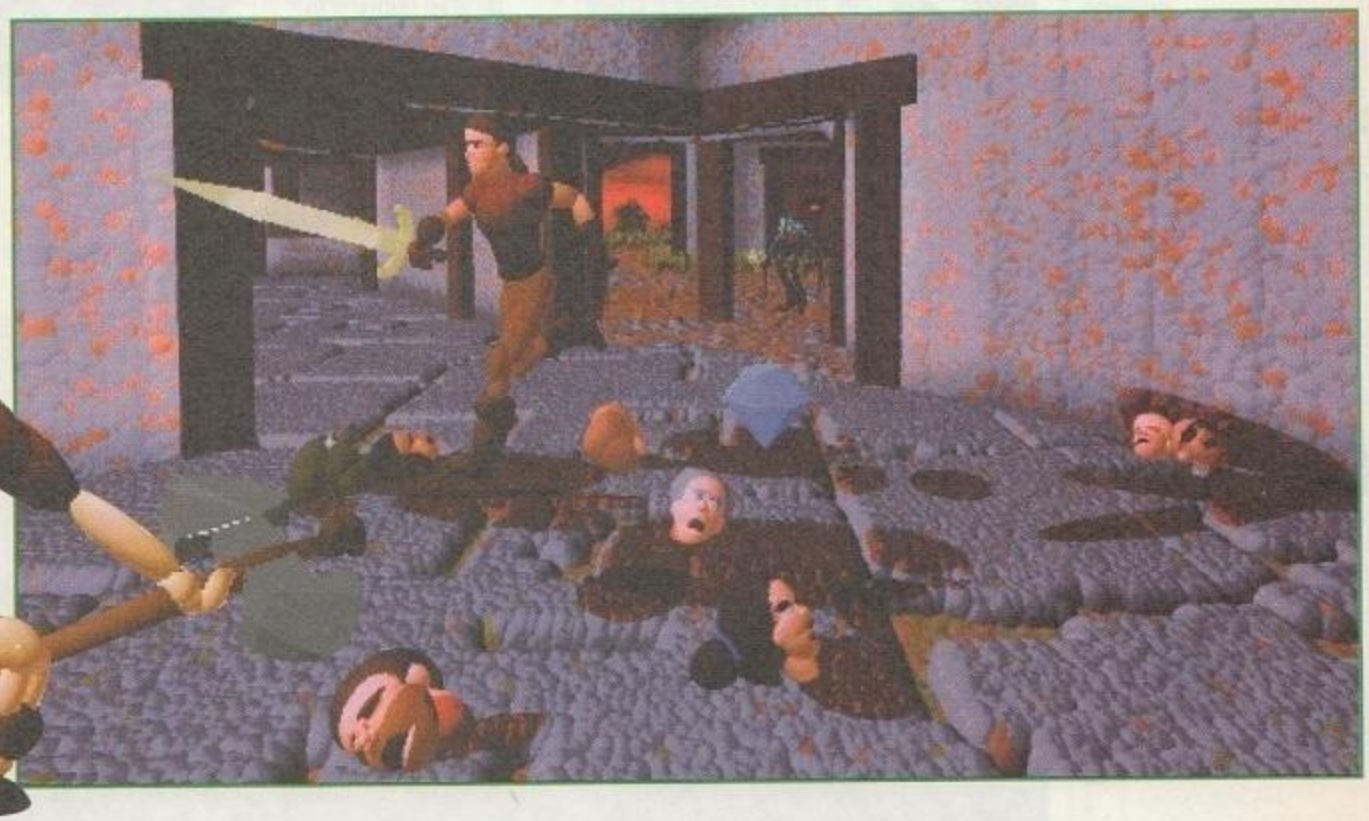
Prima di tutto, il gioco è basato su un nuovo motore grafico: un trionfo di colori, forme e animazioni - un significativo miglioramento rispetto a quello del titolo originale, che si era imposto come novità assoluta al tempo, ma che ora sarebbe "antiquato". Il marchio inimitabile degli Andrew Spencer Studios - i personaggi composti da ellissi anziché poligoni - crea un ambiente intrigante, popolato da mostri quasi fin troppo realistici. È però qualcosa più di un semplice fascino estetico: con una così accurata attenzione ai particolari e alle inquadrature d'effetto, il giocatore è continuamente spronato ad avventurarsi con curiosità in questo mondo fantastico. Giocare a *Ecstatica 2* non è sempre così appagante e divertente (per ragioni che affronteremo più avanti), ma l'indiscussa bellezza delle sue locazioni e dei suoi abitanti e la magnificenza degli effetti speciali vi manterranno incollati al video, bramosi di scoprire che cosa vi aspetterà dietro l'angolo - sicuramente molto più a lungo di molti altri titoli che lasciano diluire l'attenzione del giocatore nel tempo.

È di importanza fondamentale per un *adventure* che chi gioca sia sorpreso e attonito da quello che trova lungo il suo peregrinare, e il motore infinitamente flessibile di *Ecstatica 2* ha dato ai designer la libertà di esprimere la loro immaginazione, risultando in alcune delle migliori eperienze mai apparse su un hard disk.

Ci sono una cinquantina di diverse creature - molte di più dello sporadicamente noioso originale - e ogni razza ha la propria conformazione fisica, il proprio modo di muoversi e il proprio stile di **attacco**. La prima volta che incontrerete un mostro di roccia stupendamente animato (il quale, tra l'altro, vi scaricherà addosso chili di rocce, agitando le sue possenti braccia) per esempio… ebbene, quel-

ATTACCO

Se è vero che l'immenso creato di *Ecstatica 2* è pieno zeppo di pericolose creature pronte a farvi la pelle in ogni modo, è altrettanto vero che pure voi avete diverse possibilità di farlo. Ogni nemico, scoprirete presto, ha sì un suo caratteristico metodo di attacco (alcuni dei quali sembrano inizialmente così devastanti da lasciarvi senza speranze), ma se li studiate attentamente ne scoprirete il punto debole. Starà quindi a voi, a seconda della situazione, scegliere se farli fuori con un azzeccato e pirotecnico incantesimo, con un elegante colpo di spada oppure con un più semplice ma sempre efficace calcio. Non mancano però i nemici da cui non vi resta altro da fare che fuggire…



Il nostro erore fa una brutta fine… un'altra volta.

Mancato! Ora se riuscissi a mozzargli la testa…

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TELECAMERA FISSA

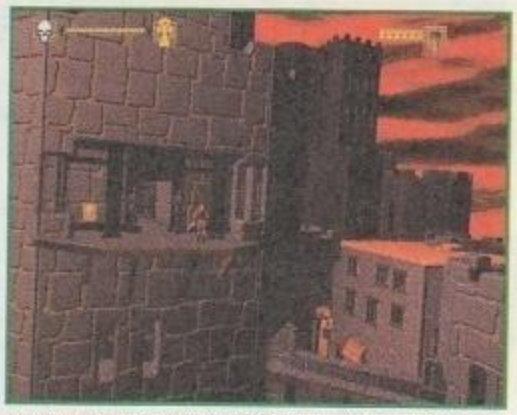
Sebbene, grazie al cielo, il gioco non abbia le "pretese hollywoodiane" di altri titoli, *Ecstatica 2* ha talvolta un *feeling* cinematografico. E alcune delle inquadrature accuratamente implementate lasciano senza parole. Già ai tempi di *Alone in the Dark*, quando le talvolta bizzarre ma sempre efficaci visuali erano abbinate al campo letterario anziché cinematografico, gli appassionati delle avventure hanno dovuto imparare a fare i conti con una visuale non sempre ottimale dell'azione, con alcuni punti morti che talvolta si rivelavano… mortali, appunto.

lo sarà proprio il momento di esclamare a bocca aperta «Che diavolo…?!». E ne troverete altre di situazioni come questa.

Gli sfondi, con la loro complessità, la loro magnificenza e il loro dettaglio, hanno acquistato una "personalità" che va ben oltre lo standard classico. Sono veramente sbalorditivi, ma come se ciò non bastasse, in *Ecstatica 2* ce ne sono a centinaia, mentre il titolo originale era troppo corto, sebbene innegabilmente piuttosto attraente, intrigante e spettacolare. Una critica di questo genere non può essere certo sollevata nei confronti del seguito: è mostruosamente immenso, con nuovi scenari e colpi di scena che si rivelano proprio quando pensavate di avere visto tutto.

Anche il sistema di combattimento è un enorme passo avanti rispetto all'originale: il nostro eroe dalla lunga chioma ha un'ampia varietà di rapide mosse a sua disposizione, e gli otto attacchi di base sono facilmente selezionabili via tastiera con l'uso di alcuni tasti abbinati alle frecce direzionali. Naturalmente le armi, così come il nuovo set di attacchi magici, daranno una forza maggiore alle vostre azioni offensive; incantesimi e oggetti magici, che possono essere trovati in alcune locazioni, vi daranno l'opportunità di scaricare lampi di energia contro i vostri sventurati assalitori - e con alcuni nemici che pesano occhio e croce qualche tonnellata, converrete che avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Ora che abbiamo descritto quello che il gioco offre, dobbiamo porci la domanda fatidica: "Ma funziona quando si gioca?" La risposta purtroppo è un "ni".



Uscite all'aperto e vi trovate davanti uno spettacolo incredibile.

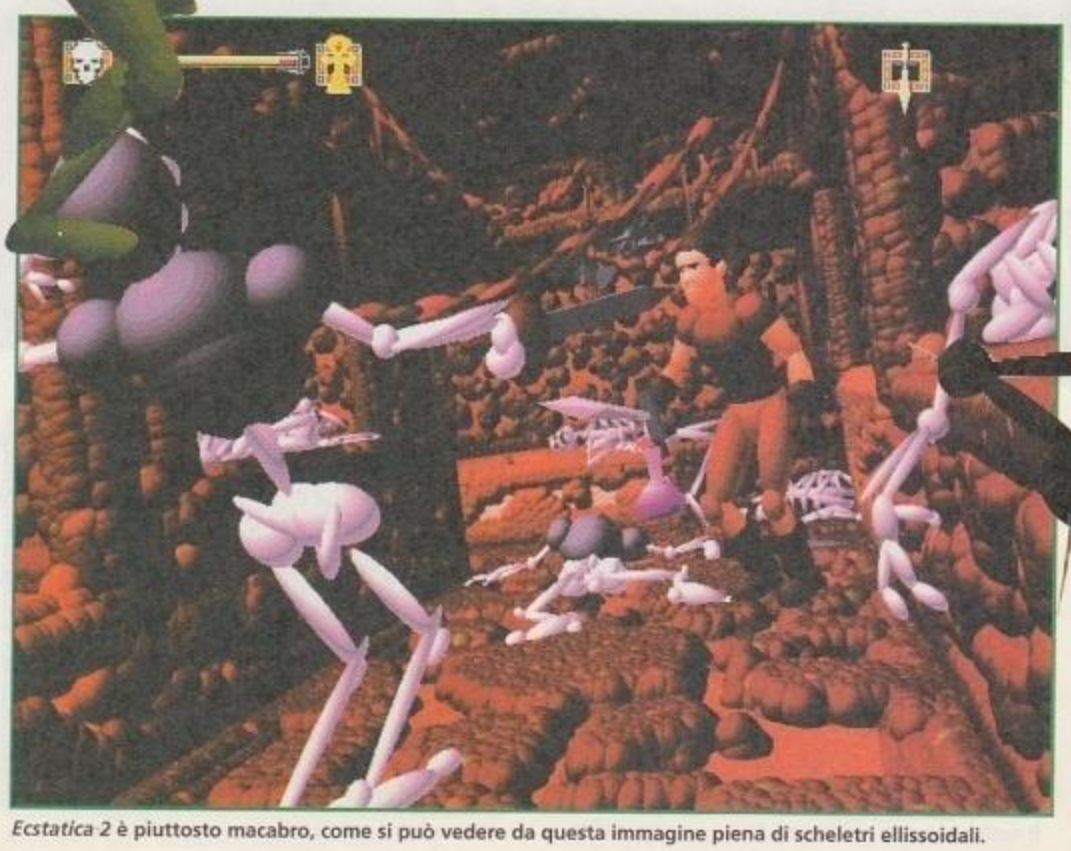
L'interno di questo castello ricorda un'illustrazione di Escher.

Nelle prime ore di gioco, ero giunto alla conclusione che *Ecstatica 2* fosse uno dei peggiori giochi che avessi mai giocato…

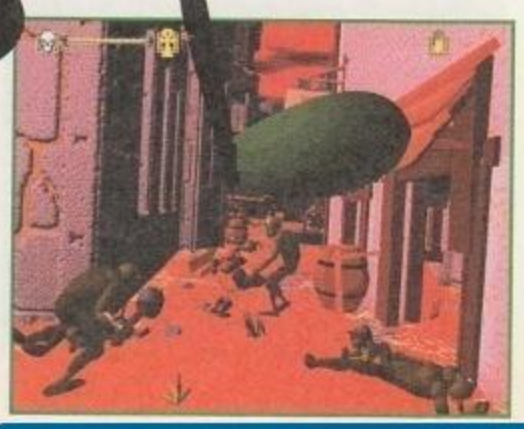
Se vogliamo, i fluidi cambiamenti di prospettiva di *Tomb Raider* hanno in qualche modo reso obsoleto l'approccio con visuale fissa degli *adventure* in 3D, ma *Ecstatica 2* compensa questa sua "mancanza" con un gran numero di innovazioni tecniche in altre circostanze. Ma il problema delle pause eccessivamente lunghe tra ogni azione resta, così come la frustrazione che queste causano.

È inizialmente quasi ingiocabile e, oseremmo dire, contrario alla sua stessa natura. E il tormento generato da queste continue interruzioni aggrava l'intolleranza causata da altri problemi minori. Come, ad esempio, l'inevitabile inconveniente della **telecamera fissa**: non potete sempre vedere esattamente quello che state facendo, soprattutto nei combattimenti. Oppure il sistema di controllo che risponde nel 90% dei casi, che vi farà imprecare mentre cadete da una scalinata per l'ennesima volta, semplicemente perché non siete riusciti a compensare le lacune nella risposta dei comandi. Forse un giorno un gioco di questo genere non soffrirà di questi problemi.

Per non parlare della limitata, quindi assurda, interazione: potete interagire solamente con una minima parte delle mille cose che vi circondano. Questo è particolarmente irritante all'inizio, quando, sprovvisti di armi, vi ritroverete nell'impossibilità di raccogliere uno dei tanti strumenti affilati che si trovano sparpagliati qua e là nelle prime locazioni. Poi troverete una spada (che sembra non essere

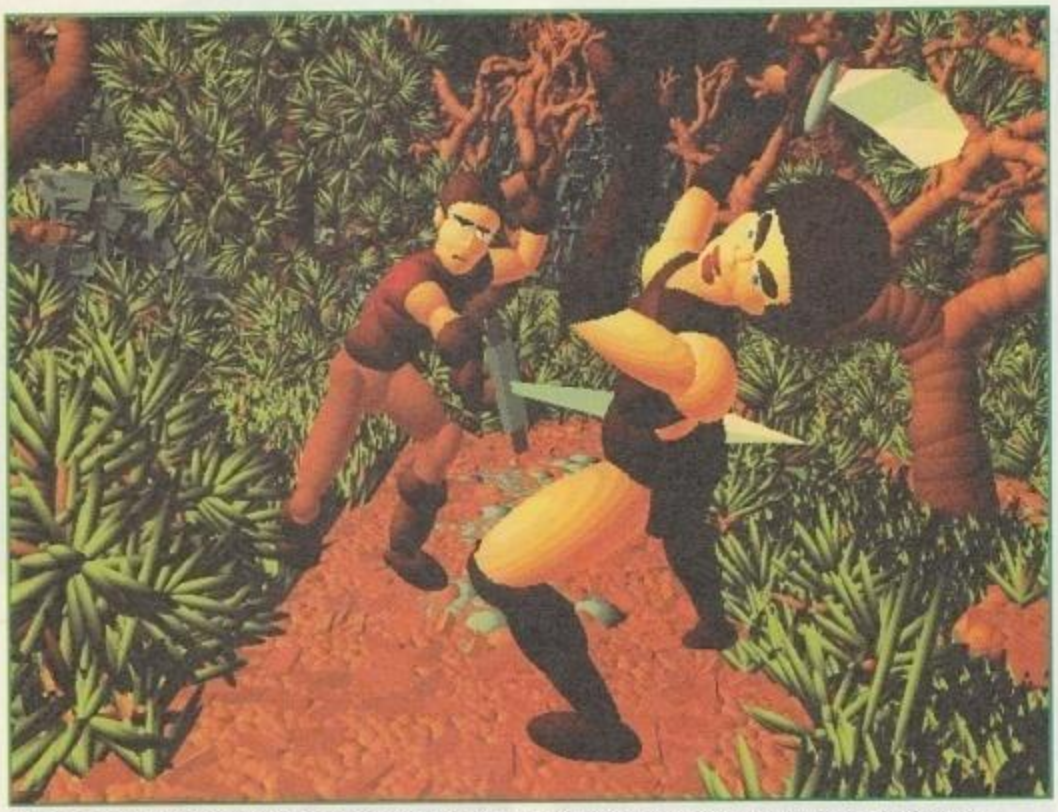


Ecstatica 2 è piuttosto macabro, come si può vedere da questa immagine piena di scheletri ellissoidali.

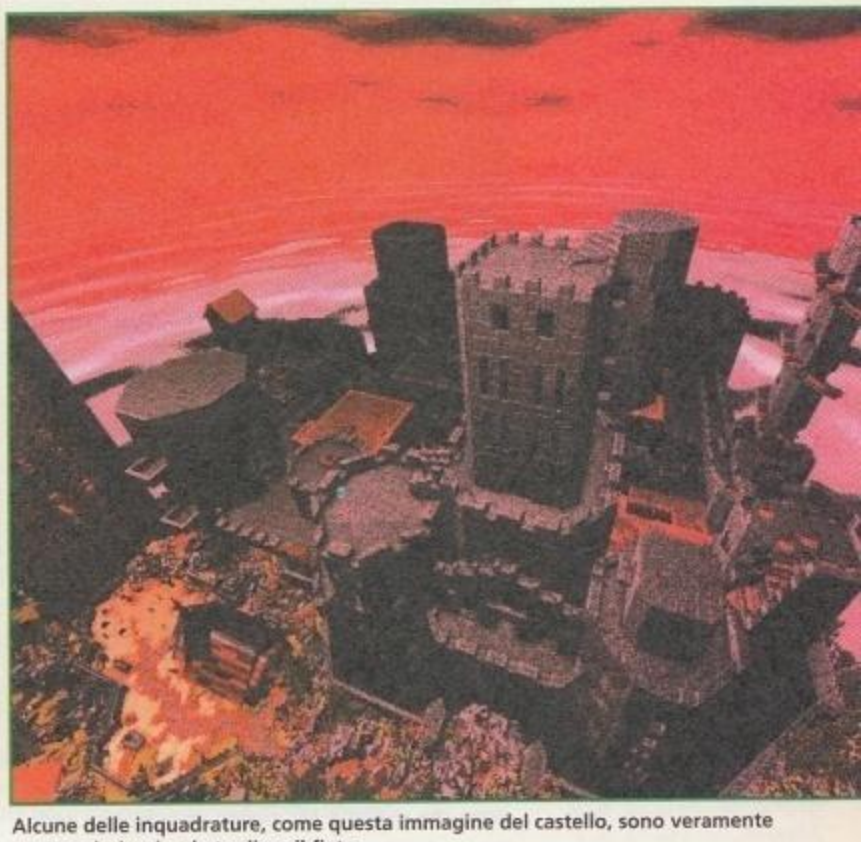


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un colpo ben assestato: quella tipa non vi darà più alcun fastidio. Però non si trattano così le signore...



Alcune delle inquadrature, come questa immagine del castello, sono veramente spettacolari: roba da togliere il fiato.

diversa dagli intoccabili ascia, martello e mannaia) che siete miracolosamente "autorizzati" a raccogliere.

Con il tempo, comunque, vi calmerete, persevererete e ci farete l'abitudine. I combattimenti inizieranno ad avere senso, apprezzerete l'efficacia di specifiche mosse per specifici nemici e imparerete a creare delle devastanti "combo". Le pause nelle animazioni cominceranno a perdere peso e inizierete a convincervi che forse sbattevate le palpebre troppo lentamente. Già, e pure troppo spesso...

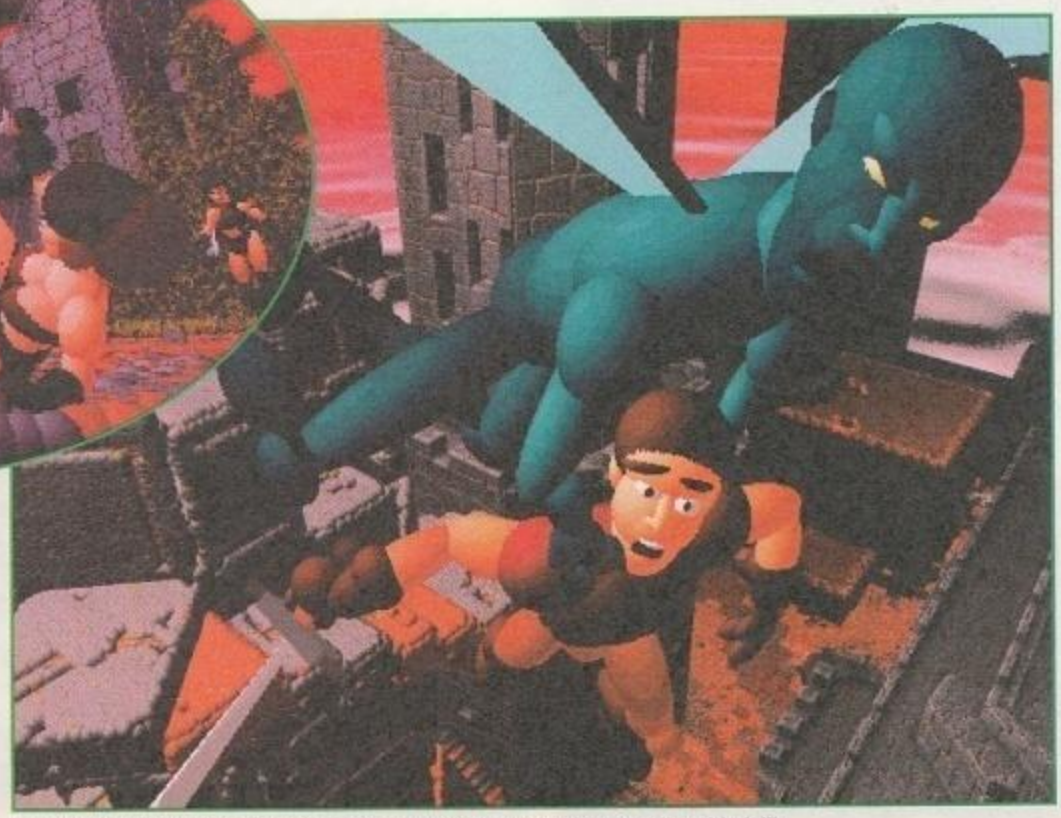
Imparerete ad apprezzare la ricchezza dell'ambiente, e il fascino dell'esplorazione e delle scoperte: c'è qualcosa di magico in *Ecstatica 2*, un'atmosfera affascinante che splende tra le banali seccature. Esplorando, intravvederete in lontananza nuove locazioni e combatterete per aprirvi la strada. Sarà un lavoro arduo, però, perché dovete fare i conti con il fatto che i mostri che eliminate verranno rimpiazzati, dopo poco tempo, da dei rinforzi - così dovrete combattere ripetutamente per riguadagnarvi la stessa strada.

Aggiungete a questo la predisposizione naturale del vostro personaggio a soccombere quando si trova ad affrontare più di un avversario alla volta (dovete quindi salvare continuamente se volete vivere a lungo...) e arriverete alla conclusione che il gioco può diventare un pochettino noioso.

Per apprezzare *Ecstatica 2* dovete farvi coinvolgere dal suo mondo. Se non ci riuscite, tutto ciò che uscirà dalla vostra bocca saranno critiche. Ma ci sono così tante cose, qui, che l'unica cosa che potrete dire al riguardo dopo che imparerete a guardarlo meglio è che è stupefacente...

Come l'originale, questo seguito vale la pena di essere descritto come un'opera d'arte oltre che un gioco. E, almeno a questo livello, la sua vastità, la sua profondità di dettaglio e l'infinita immaginazione a livello di *design* lo rendono un titolo formidabile e senza ombra di dubbio importante.

È difficile e impegnativo, e sicuramente non per tutti, ma ne vale la pena.



La seconda regola degli adventure fantasy: mai fidarsi dei tizi con gli occhi gialli.

SISTEMA
WIN95 CD-ROM
GENERE
Adventure
SOFTWARE HOUSE
Psygnosis
SVILUPPATORE
Andrew Spencer Studios
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02/413031
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Pentium 60 con 8 MB di RAM, un CD-ROM 4x, una scheda audio compatibile Windows e una SVGA compatibile Direct X, Windows 95.

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 con 16 MB di RAM, un CD-ROM 4x, scheda sonora a 16 bit e una SVGA accelerata per Windows.

ZETA VERDETTO

Ecstatica 2 è un titolo prima detestabile, poi deludente, poi sopportabile, poi intrigante, poi affascinante, poi amabile. Insomma, se avrete molta pazienza e perseveranza riuscirete a scoprire quello che questo gioco ha di bello.

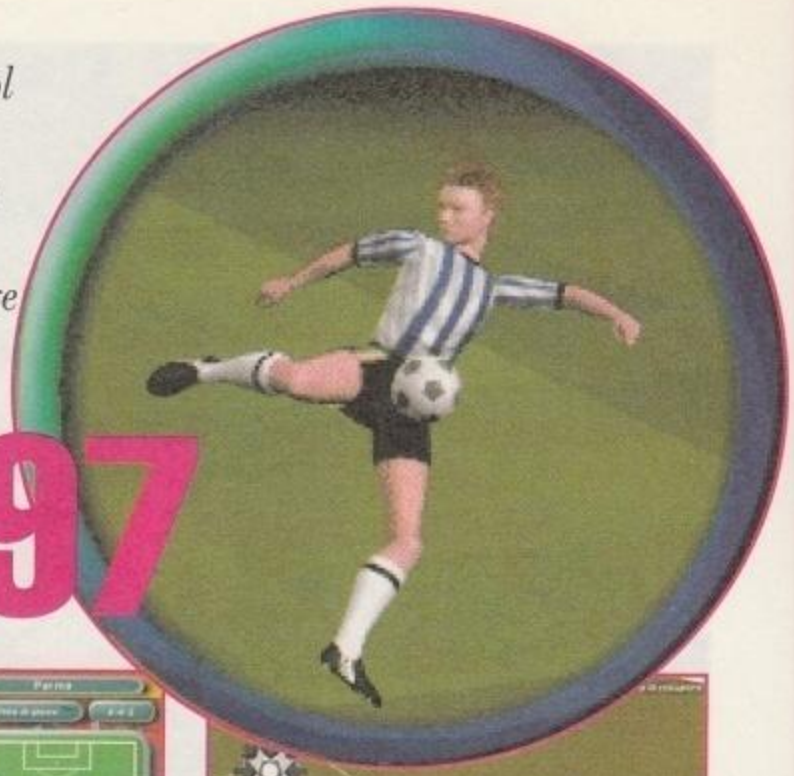
8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Continua la saga iniziata, da Dino Dini, nel 1989 col primo Kick Off. Sono passati ormai otto lunghi anni da allora, ma la fama del più insigne gioco di calcio di tutti i tempi non accenna ancora ad ossidarsi. Riuscirà l'ultimo rampollo della dinastia a eguagliare il successo del leggendario capostipite?

KICK OFF 97

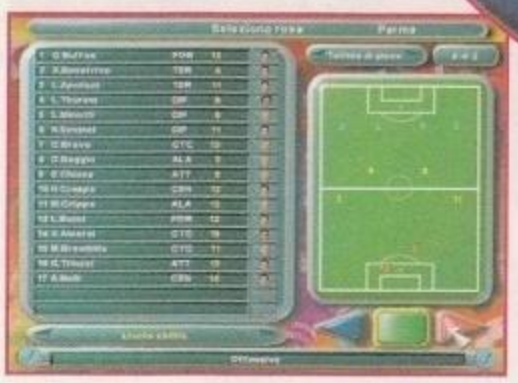


KICK OFF

1989, Anco, per Amiga, Atari ST, PC e le principali console a 8 e 16 bit. Il gioco di calcio più famoso di tutti i tempi. Creato dalla mente geniale di Dino Dini e sviluppato originariamente per essere giocato su Atari St e Amiga. Le conversioni non tardarono molto e, sulla scia del successo dell'originale, fece presto la sua comparsa (a un solo anno dalla pubblicazione del primo titolo) un fortunato seguito: *Kick Off 2*, con le due successive riedizioni - *Final Whistle* e *Return to Europe*, anch'esse firmate Dino Dini. *Kick Off 3* invece, affidato a un nuovo team di sviluppo (nel '92 infatti, Dini "divorzia" dalla Anco, e produrrà il vero successore della saga: *Goal*, distribuito sotto etichetta Virgin) è un mezzo fiasco, e bisognerà attendere diversi anni prima che una nuova versione in 3D faccia la sua comparsa. Infine, nel 96 vede la luce, appunto, *KO96*, ricevendo un'accoglienza piuttosto freddina dalle riviste di tutta Europa.

Il calcio, qualche volta conosciuto dai suoi ammiratori come "il bellissimo gioco", ha molti punti in comune con la vita di ogni giorno, qualche volta ripecchiandone la tragedia, qualche volta la passione che vediamo nel mondo reale intorno anoi. Per qualsiasi squadra voi tifiate, ricorderete sicuramente quei minuti di angoscia durante uno scontro a corta distanza (???) in una partita di coppa, o quell'istante di puro e incontaminato piacere per un pareggio che vi permetterà di avanzare lo stesso. (N.d.R: gli errori sono nel testo originale).

Con queste precise parole il manuale d'istruzioni vi introduce nel mondo di *Kick Off 97*. Logico non aspettarsi troppo da un prodotto accompagnato da una presentazione così sfarzosa ed elegante. Avevamo già osservato, qualche mese fa (in luglio precisamente, sul numero 17) che uno degli aspetti peggiori del diretto predecessore di questo titolo, *Kick Off 96*, era proprio costituito dalla scarsa qualità delle traduzioni pubblicate sui manuali destinati agli utenti italiani. Del resto, gli errori ortografici fanno parte della tradizione di *Kick Off*, almeno per i giocatori della nostra penisola, i più incalliti infatti non faranno fatica a ricordare il leggendario "cartellino gaillo", con cui si apostrofava un giocatore ammonito nella prima versione del gioco, su Amiga. Non prendeteci per pedanti, è solo che ci sentiamo di poter pretendere un minimo di attenzione in più per questi dettagli, in un prodotto con questo genere di costi.

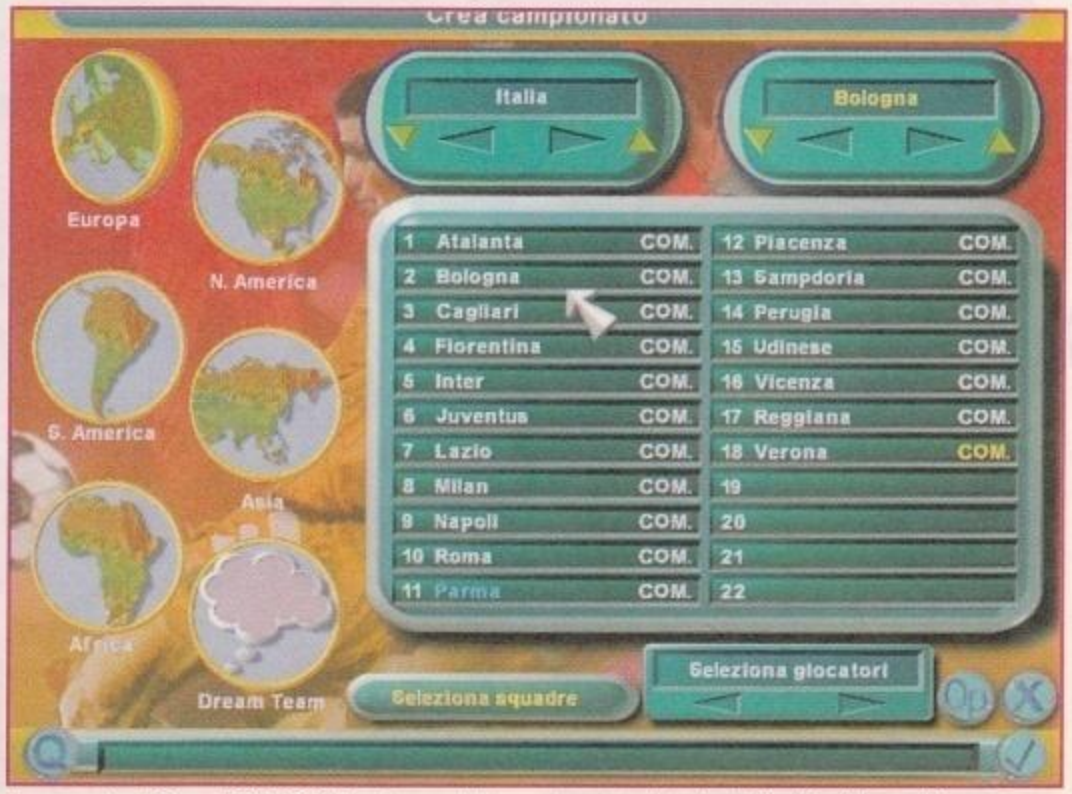


La schermata che precede la partita: da qui avete la facoltà di selezionare i giocatori che schiererete in campo, nonchè la tattica che intendete impiegare.

Calcio d'angolo. Così come nelle versioni precedenti del gioco, il corner rappresenta una ghiotta occasione per segnare un gol facile, basta saperci fare...

Per fortuna, molti progressi sono stati fatti su altri aspetti più fondamentali del gioco. In primis: la giocabilità! Una delle peculiarità del titolo, che ne ha sempre caratterizzato lo stile di gioco, sin dalla prima edizione dell'89, era costituita dal fatto che, a differenza di altri prodotti analoghi, il pallone (come nella realtà, del resto) non si "attaccava" mai ai piedi del calciatore in possesso di palla, ma rotolava libero sul terreno, richiedendo una padronanza pressoché assoluta delle tecniche di controllo. Secondo molti, questa è stata la carta vincente del gioco di Dino Dini, quella che gli

Nella splendida visuale isometrica, un momento dell'incontro da cui il gioco prende il titolo: il calcio d'inizio o, come dicono gli inglesi, Kick Off.



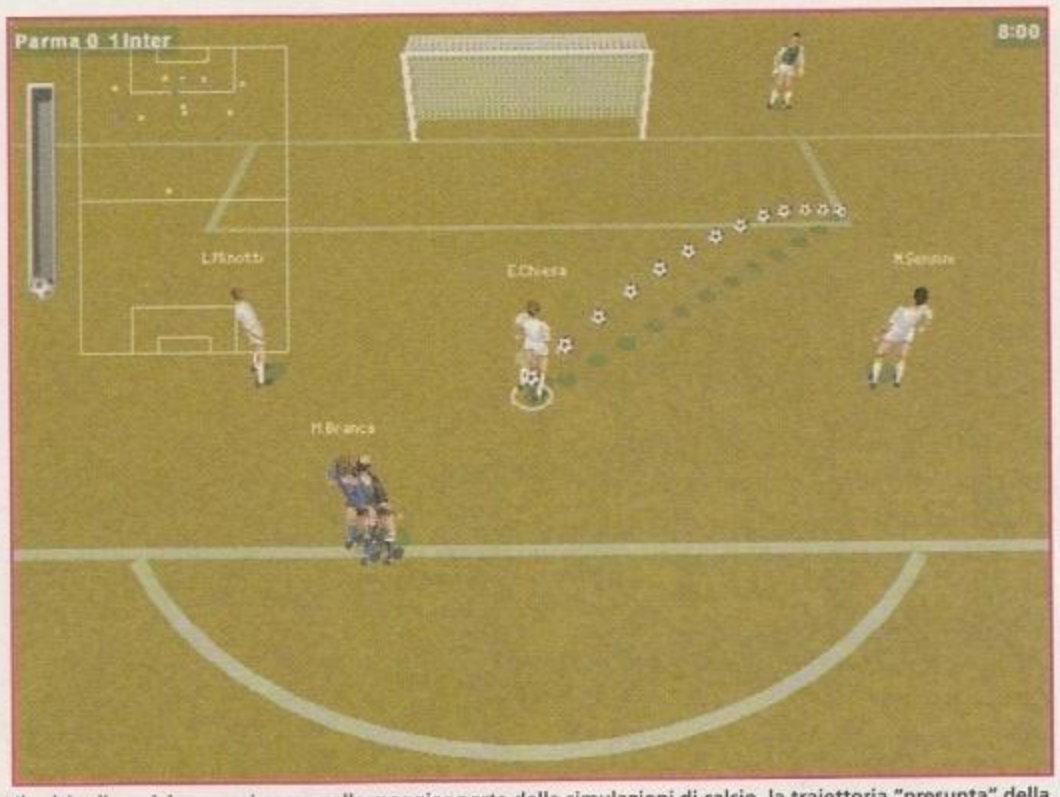
Il vero punto di forza di *Kick Off 97* (così come della maggior parte dei giochi di calcio, del resto) è senza dubbio costituito dalla possibilità di disputare un'intera stagione con le squadre del campionato italiano!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ha permesso di elevare *Kick Off* sopra il panorama di mediocrità che caratterizzava le simulazioni calcistiche di quei tempi. Sino ad allora, infatti, il calcio era sempre stato considerato uno sport poco e mal simulabile, per via del gran dispendio di "personaggi protagonisti" (ben 22, da gestire contemporaneamente!) e per la difficoltà a trovare un punto di vista efficace, ma soggettivo e interattivo. Dini ebbe il grande merito di riuscire, in un solo colpo, a mettere a posto tutte queste cose: vista dall'alto, omettini piccoli, rapidi e seccamente animati, radar per seguire gli altri giocatori sul video, palla controllabile con efficacia e realismo... per chi disponeva della pazienza e del talento necessari per riuscire a padroneggiare le tecniche di gioco. Naturalmente, non tutti rientravano in questa categoria. Quando, un paio d'anni più tardi uscì l'indimenticabile *Sensible Soccer*, in cui finalmente il controllo di palla non costituiva più un problema, i videogiocatori italiani si divisero in due fazioni inconciliabili: quella degli *aficionados* del gioco della **ANCO**, e quella, in cui militava il sottoscritto, che riteneva che la vita fosse troppo breve per perdere del tempo ad apprendere i sofisticati virtuosismi necessari per giocare a *Kick Off*. Oggi, finalmente, la storia sembra darci ragione, poiché nell'edizione 97 del gioco, la palla torna ad assumere il ruolo che le dovrebbe competere in tutti i giochi di calcio: quella di una sorta di "appendice" dei calciatori, rigidamente vincolata ai piedi di quest'ultimi, in modo da evitare la terribile frustrazione che hanno provato tutti i giocatori del mondo nel momento in cui, soli davanti al portiere avversario, hanno osservato laconicamente il pallone rotolare via, davanti a sé, soltanto perché il cambio di direzione, indispensabile per dribblare l'estremo difensore, era troppo brusco secondo i parametri fissati dai maledetti algoritmi del gioco.

La palla dunque, si attacca sempre ai piedi del giocatore di cui controllate i movimenti, anche se vi viene offerta la possibilità di spingerla in avanti, per eludere un eventuale tackle avversario. L'animazione dei giocatori è stata realizzata utilizzando le classiche tecniche di motion capture, ormai onnipresenti in questo genere di titoli, anche se è degno di nota il fatto che tra i "modelli" che si sono prestati per la realizzazione degli algoritmi che gestiscono il movimento dei giocatori figurano dei calciatori del calibro di Ian Wright e David Seaman, attaccante e portiere della nazionale inglese. Tra l'altro, viene offerta ai più nostalgici la possibilità di tornare alla vecchia visuale in 2D a "volo d'uccello", tanto cara ai giocatori patiti delle prime edizioni del titolo. Il "data base", a cui il gioco attinge, contiene 307 squadre (tra club e rappresentative nazionali), con più di 5200 giocatori reali. Oltre a questo, vi viene offerta la possibilità di creare sino a 8 diversi "Dream Team", ossia otto squadre composte da giocatori di cui decidete voi la provenienza "reale". Campionati, coppe, amichevoli sono ovviamente offerte dal menu principale di gioco da cui avrete, inoltre, la possibilità di accedere alle sessioni di allenamento, con una serie di esercizi mirati alla familiarizzazione dei fondamentali di gioco, come il dribbling, il cross, lo smarcamento e i calci piazzati. Il menu di settaggio consente di configurare il gioco secondo i gusti di ognuno, e di adattarlo alle possibilità tecniche offerte dal proprio hardware. Potete variare la risoluzione, gli angoli di visuale, le dimensioni del campo e del radar di gioco.

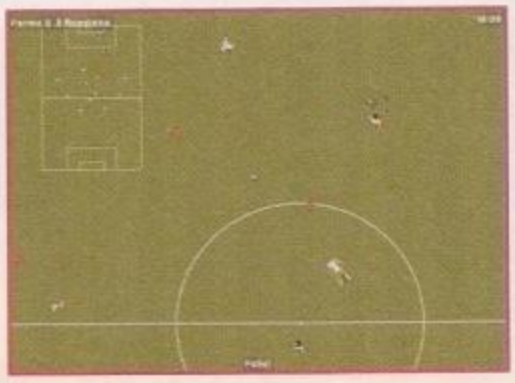


Il calcio di punizione: così come nella maggior parte delle simulazioni di calcio, la traiettoria "presunta" della palla dopo il tiro viene evidenziata in questo modo, forse poco realistico, di certo molto efficace!

ANCO

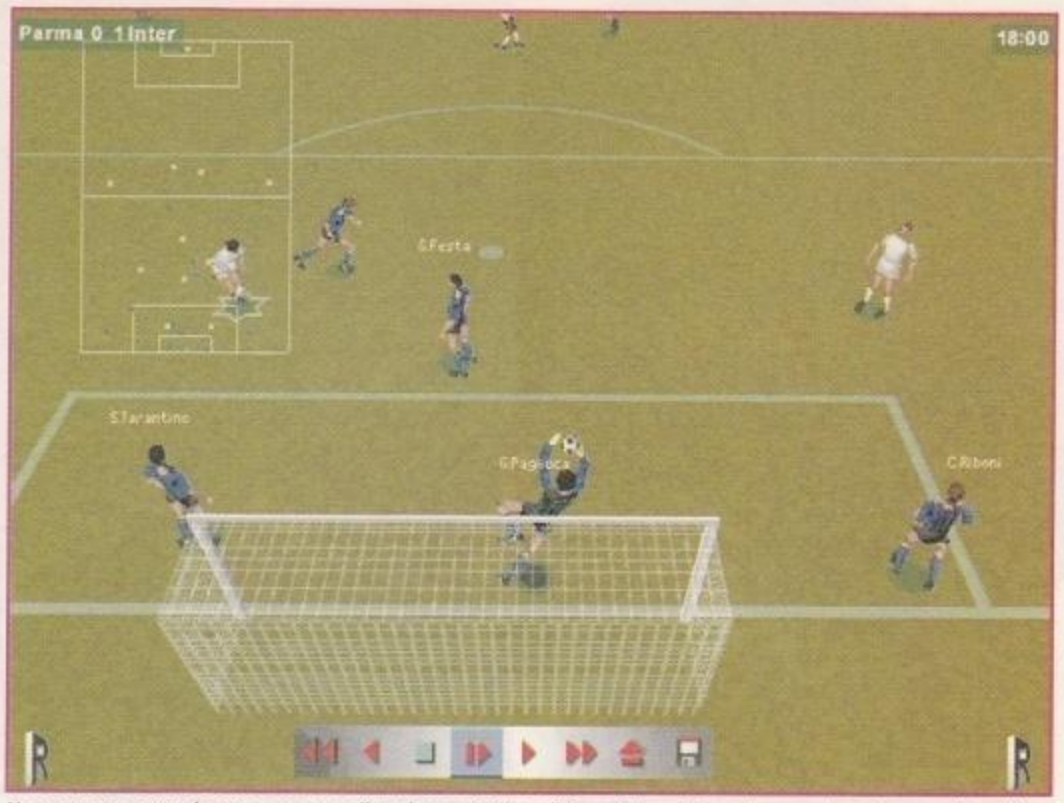
Software house inglese, specializzata in titoli sportivi. Il suo primo gioco di successo è dell'86, per Commodore 64 e Sinclair Spectrum: *Thai Boxing*, una simulazione della kick boxing (o boxe thailandese), una specie di pugilato (gli avversari infatti portano i guantoni) in cui è possibile utilizzare anche i piedi. È degno di nota il fatto che il gioco presenta un curioso (per certi versi sinistro) primato: è il primo videogame della storia in cui faccia la sua comparsa il sangue. La vera fama è però legata al capolavoro del più geniale dei suoi sviluppatori: Dino Dini, che con *Kick Off* ha dato inizio a una nuova era nella storia delle simulazioni sportive.

Calcio di rigore: un attaccante della Reggiana si appresta a battere l'estrema punizione. In questa fase, avete la possibilità di parare il rigore controllando i movimenti del portiere.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Non poteva, naturalmente, mancare il replay, ossia il tradizionale "moviolone" con cui avrete occasione di rivedere qualunque azione, dubbia, contestata, o semplicemente spettacolare da qualunque visuale vogliate

SISTEMA
PC-CD ROM
GENERE
SPORTIVO
SOFTWARE HOUSE
Maxis
SVILUPPATORE
ANCO
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02-413031
PREZZO
L.99.000

SISTEMA MINIMO
Sistema operativo: MS-DOS 5.0 o superiore, oppure Windows 95. CPU: Processore Pentium a 75 Mhz o superiore. Spazio disponibile su disco fisso: utenti MS-DOS: minimo 50 MB; Utenti Windows 95: minimo 60 MB. Memoria: Utenti DOS: 8 MB di RAM, utenti Windows 95: 16 MB di RAM. Grafica: Scheda video PCI/VLB SVGA a 1 MB a 256 colori. Utenti DOS: compatibile VESA; utenti Windows 95: compatibile Direct x 2. CD-ROM: Unità CD-ROM a doppia velocità. Utenti Windows 95: driver Windows 95 a 32 bit. Audio: Sound Blaster o compatibile al 100%. Utenti Windows 95: scheda sonora compatibile Direct Sound 2.0. Mouse compatibile Microsoft.

SISTEMA CONSIGLIATO
Almeno un Pentium 133 Mhz o superiore, 100 MB di spazio disponibile su disco rigido, almeno 16 MB di RAM per gli utenti DOS, 32 MB per chi usa Windows 95. Per quanto riguarda la grafica consigliamo una scheda video PCI compatibile VESA 2.0 e Direct X. Infine, vi suggeriamo di disporre almeno di un lettore CD-ROM 4x.

Potete variare il livello di realismo rendendo il gioco più simile ad una simulazione piuttosto che ad un arcade. Potete riconfigurare le regole a vostro piacimento, scegliere arbitri e guardalinee, ecc., ecc.

Tutto molto bello, peccato che un accurato debugging, evidentemente, non sia mai stato fatto, cosicché, ad esempio, capita che se, durante una sessione di allenamento, un giocatore subisce un fallo da parte di un compagno, il gioco si pianti e sia necessario interrompere l'allenamento per ritornare al menu principale. Anche il motore audio non è del tutto esente da piccole pecche, e capita spesso che l'azione si interrompa inspiegabilmente, senza che un fischio arbitrale giustifichi il break (nella parte bassa dello schermo, per fortuna, compare il tipo di infrazione che ha causato l'intervento del direttore di gara). Peccati veniali? Forse, ma tremendamente irritanti. Peccato, perché su altri aspetti, *KO97* presenta davvero un livello qualitativo di tutto rispetto, in particolare per i movimenti dei giocatori e degli ufficiali di gara (per la prima volta, infatti, i guardalinee si muovono come nella realtà, segnalando falli, fuorigioco e rimesse con assoluto realismo e coerenza).

Infine, leggiamo sulla confezione di gioco: *intelligenza artificiale eccellente che ti lascerà la migliore giocabilità del momento.* Non sappiamo a chi appartenga l'intelligenza artificiale simulata dal programma, ma su una cosa siamo certi: chiunque fosse, di calcio non doveva capire poi molto. In nessuna simulazione calcistica degna di questo nome, infatti, si è mai vista una difesa così "allegra" (fatta eccezione per l'Inter di Hodgson e per il Pescara di Galeone) come quella mostrata dalle squadre di *Kick Off 97*: se qualcuno di voi avrà occasione di provarlo, osserverà come, non appena la palla raggiunge la tre quarti di campo, i difensori centrali si buttino in avanti nel tentativo di entrare sul portatore di palla avversario, sbilanciando così tutto il reparto difensivo e creando degli spazi per delle pericolose infiltrazioni in area, senza che il giocatore possa fare alcunché per impedire questo suicidio tattico (non c'è verso, né intervenendo sulle tattiche di gioco, né invertendo i movimenti del giocatore sotto il vostro controllo, tanto il computer provvederà automaticamente a riselezionare il giocatore più vicino alla palla). Tuttavia, mi sento di dire che la strada intrapresa dagli sviluppatori della Anco sembra essere quella buona: una volta superati i bug di questo titolo, c'è da sperare che il suo successore sia davvero la simulazione definitiva che tutti aspettiamo. Arrivederci dunque nel '98, nel frattempo, consolatevi con questo titolo che non riesce a convincervi ma che rimane sufficiente soprattutto per la buona grafica.

Paolo Cupola

Un titolo contraddittorio, che mostra dei miglioramenti rispetto a KO96, ma che rivela anche delle lacune intollerabili, per realismo della simulazione. Ottima grafica, ma gravi bug, buona giocabilità, ma intelligenza tattica inesistente. Speriamo alla prossima...

6

ZETA VERDETTO

Ammirate la posa plastica del portiere, da cui traspare tutta la tensione provata dall'estremo difensore all'avvicinarsi della palla. Anche i movimenti del portiere sono stati realizzati mediante "motion capture"...

L'azione riproposta da un'insolita angolazione: subito dietro la linea di porta. Da questa posizione potete anche ammirare gli spalti gremiti di tifosi!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA

DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!

NELLE PRINCIPALI EDICOLE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

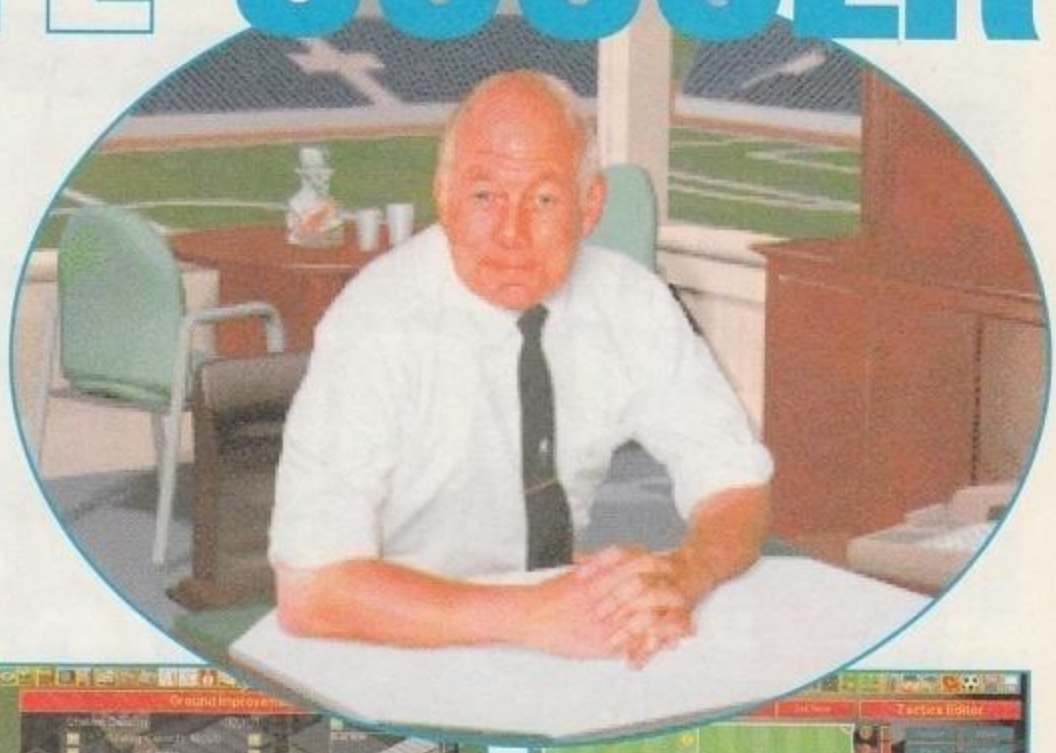
ULTIMATE SOCCER

Passano gli anni, ma la passione degli europei per il "gioco più bello del mondo" non accenna a diminuire, così come non accenna a calare, da parte delle softhouse di tutto il globo, l'afflusso di titoli ad esso dedicato. Stavolta, tocca alla Sierra proporre l'ultima rivisitazione sul tema, per la gioia di tutti i "mister" in erba...

MERCHANDISING UFFICIALE

Una delle caratteristiche più bizzarre di *Ultimate Soccer Manager 2* è costituita dalla possibilità di gestire la produzione e la vendita di una quantità incredibile di ciarpame, proprio come fanno le vere squadre di club nei campionati di tutto il mondo. Potrete vendere praticamente di tutto a un prezzo esorbitante, semplicemente sovrapponendoci il marchio ufficiale del vostro team. Penne, pupazzetti, sciarpe e persino preservativi (!!!) con il simbolo della vostra squadra andranno letteralmente a ruba. Attenzione però a non esagerare coi prezzi, altrimenti rimarrete vittima dei venditori ambulanti che, all'esterno dello stadio, prima di ogni incontro, distribuiscono materiale, sì di qualità scadente, ma a un prezzo sensibilmente più abbordabile. Misteri dell'economia...

Torna il grande calcio firmato Sierra: dopo il debutto con *Ultimate Soccer Manager*, la casa di *Leisure Suit Larry* prova a rilanciare la riedizione, riveduta e corretta, di una delle migliori simulazioni manageriali per PC. Terminata la fase d'istallazione, esauriti i convenevoli di rito (le classiche domande relative al numero di giocatori, al linguaggio scelto, al budget inizialmente a disposizione del vostro team ecc., ecc.), la prima cosa che balza all'occhio è certamente il tipo di approccio grafico che gli sviluppatori hanno deciso di adottare: semplice, accattivante ed estremamente funzionale. Il menu principale, infatti, si presenta come un'immagine, vista dall'alto, del vostro impianto sportivo, con il campo, gli uffici e i negozi ad esso connessi. Da qui avrete la facoltà di accedere a ogni aspetto del gioco: dalla conduzione economica della Società, selezionabile cliccando sull'ufficio del presidente, alla gestione tattica della squadra, negli spogliatoi dello stadio. Per i giocatori più conservatori, abituati al vecchio e tradizionale metodo di controllo, i programmatori hanno comunque deciso di mantenere la canonica barra delle icone, così com'era stata proposta nell'edizione precedente del gioco, nella parte alta dello schermo. Dopo alcune sessioni di gioco, comunque, la facilità d'utilizzo, unita al maggior "impatto scenico" della nuova interfaccia grafica dovrebbe conquistare il cuore anche dei mister più reazionari. Uno dei vantaggi di questa interfaccia di gioco, per certi versi rivoluzionaria, è costituito dal fatto che la visuale dall'alto, che ricalca in maniera impressionante lo schema di gioco tipico delle simulazioni di casa Maxis (alla *Sim City*, per intenderci) o Bullfrog (*Theme Park*), consente di tener d'occhio, in maniera estremamente efficiente, il progresso della vostra Società in ogni aspetto simulato dal gioco: per la prima volta, infatti, la costruzione di una nuova tribuna, ad esempio, non si riduce più ad una sterile serie di dati numerici nel menu relativo, ma diventa visibile davvero, così come farà bella mostra di sé, all'ingresso dello stadio, la boutique di sciarpette e **merchandising ufficiale** della vostra squadra, qualora decidiate di costruirla. Per dare maggior verosimiglianza al tutto, un viavai di gente nei dintorni del vostro impianto vi darà davvero l'illusione di avere a che fare con qualcosa di vero, di "vivo". All'inizio della vostra carriera, quando avrete a che fare con delle squadre di bassa categoria, il vostro impianto somiglierà più ad un "campetto" di periferia, che ad una sede sociale, vera e propria; di conseguenza, alcune delle opzioni di gioco più avanzate vi saranno precluse, ma questo vi consentirà anche di apprendere, poco per volta, gli aspetti



Da questo sottomenu avete la possibilità di apportare al vostro stadio tutti i miglioramenti che volete

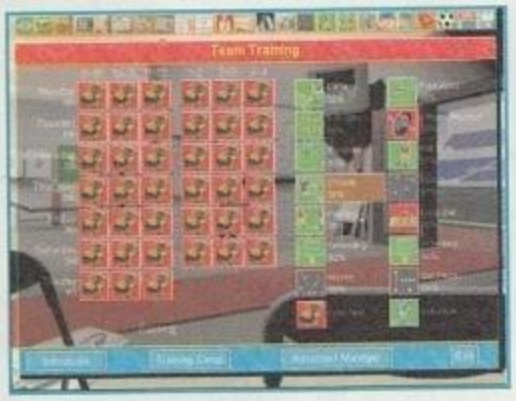
La schermata "tattica": da qui potrete mettere davvero alla prova la vostra abilità di tecnico del calcio!

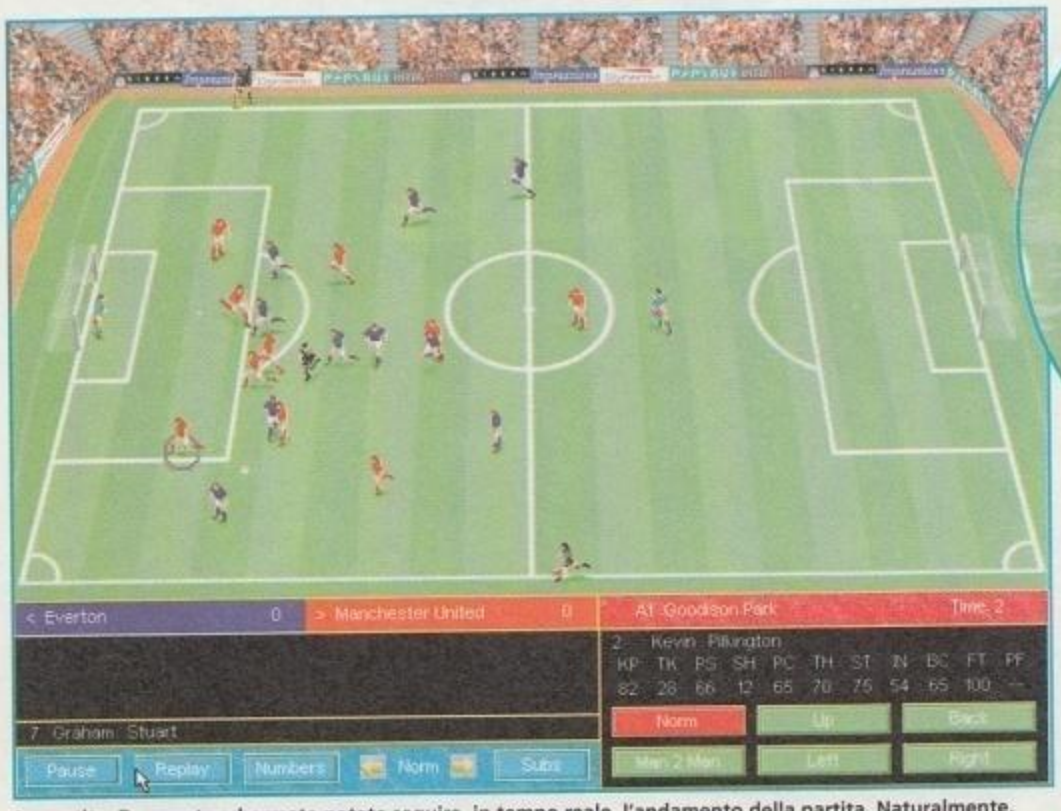
Il menu principale di gioco: osservate, in alto, la barra delle icone. La visuale dello stadio, particolarmente "coreografica", è anche estremamente pratica e funzionale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

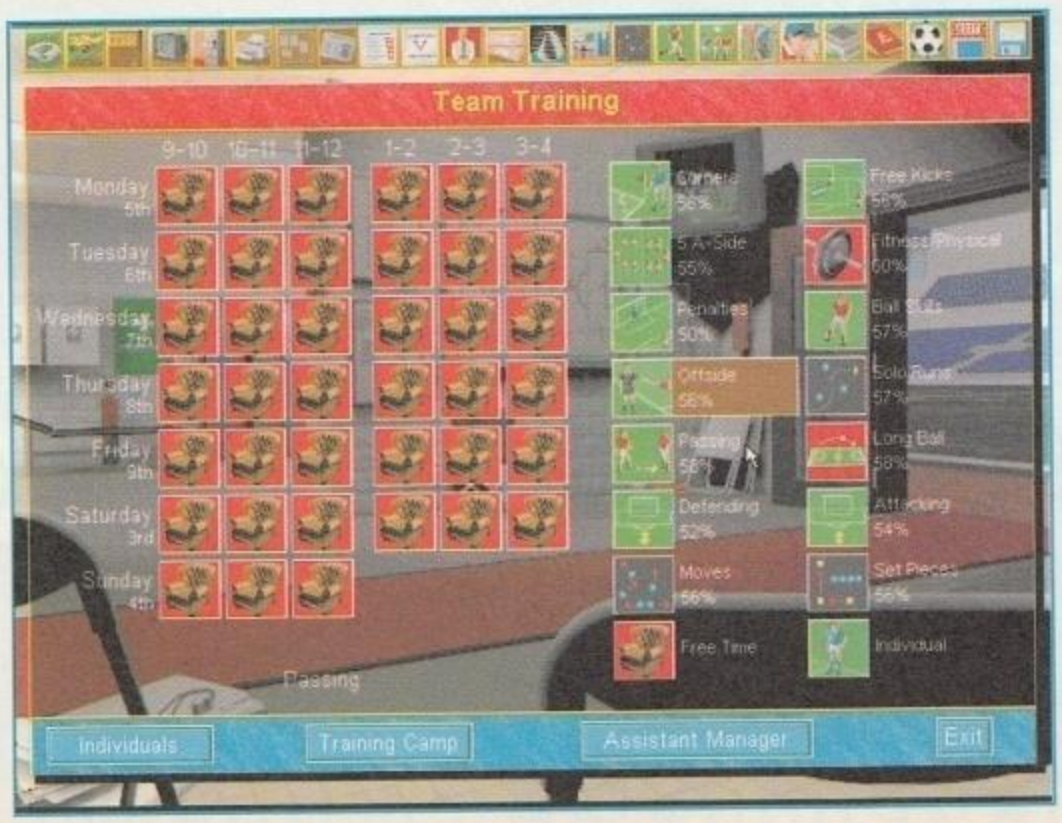




La partita. Da questa schermata potete seguire, in tempo reale, l'andamento della partita. Naturalmente, non siete semplici spettatori, ma avrete la facoltà di intervenire mediante delle sostituzioni "ad hoc"...

più raffinati della simulazione, consentendovi di familiarizzare, prima, coi meccanismi fondamentali del gioco. Quanto detto finora, tra l'altro, vale anche nei sottomenu di riferimento: se avete intenzione di prender parte a una sessione di calciomercato ad esempio, una volta entrati nell'ufficio del presidente, dovrete cliccare sul telefono, o sul fax per poter accedere alla lista trasferimenti, mentre potrete leggere un rapporto dettagliato dell'ultima partita di campionato sul numero di un quotidiano sportivo che troverete, puntualmente, sulla vostra scrivania. Anche in questo caso del resto, i più nostalgici potranno contare sulla classica barra a icone, nel lato superiore dello schermo. Il gioco, comunque, consente di regolare il livello di realismo e, conseguentemente, di complessità della simulazione secondo i propri gusti, permettendo ai giocatori meno portati per l'economia di affidare i compiti di carattere gestionale ad una sorta di amministratore delegato, permettendovi così di concentrare i vostri sforzi soltanto sugli aspetti di natura prettamente agonistica. A parte questo, comunque, il gioco offre praticamente tutte le peculiarità tipiche di questo genere di titoli, può essere giocato da solo o in compagnia (fino a otto giocatori possono partecipare contemporaneamente allo stesso campionato mediante il classico meccanismo dei turni di gioco), e consente di divenire manager di una squadra appartenente al campionato inglese, francese o tedesco. Purtroppo, "il campionato più bello del mondo" non è quindi selezionabile, ma potrete sempre consolarvi seguendo le gesta di alcuni dei giocatori della nostra nazionale militanti nella "Premiere League", come il buon vecchio Fabrizio "Silver Fox" Ravanelli, l'imprevedibile Zola o l'intramontabile Vialli, per la gioia di voi inguaribili romantici...

Paolo Cupola



SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
SIMULAZ. MANAGERIALE
SOFTWARE HOUSE
SIERRA
SVILUPPATORE
INTERNO
DISTRIBUTORE
LEADER
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L.90.000

SISTEMA MINIMO
Un processore 486 DX 33 MHz, con 8 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, scheda audio Sound Blaster Pro o 100% compatibile, scheda video SVGA. MS-DOS 5.0 e 22 MB di spazio disponibile su disco rigido.

SISTEMA CONSIGLIATO
ZETA consiglia di giocare a Ultimate Soccer Manager 2 *utilizzando, almeno, un processore Pentium di fascia medio-alta, e comunque non inferiore ai 75 MHz. Avrete bisogno anche di 16 MB di RAM nonché di un CD-ROM a quadrupla velocità.*

ZETA VERDETTO

Una buona simulazione, con un approccio grafico funzionale e accattivante. Meritano una menzione il menu opzioni, che consente di regolare il livello di realismo e della simulazione nonché la facoltà di scegliere tra il campionato inglese, quello francese e quello tedesco!

7

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE MISSION PACK: SCOURGE OF ARMAGON

Alcune delle nuove texture cambiano quando vengono colpite da un'arma, presentando dei buchi.

Cerchiamo di ravvivare l'atmosfera del livello deathmatch con un po' di gioiosa luce. Dei missili, ad esempio.

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Sparatutto
SOFTWARE HOUSE
Activision
SVILUPPATORE
Hipnotic
DISTRIBUTORE
Software&Co
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L.59.000

SISTEMA MINIMO
Il CD-ROM Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon *richiede la versione registrata di* Quake, *un 486DX4 con 8MB, scheda audio a 16 bit. La versione distribuita dalla Software & Co è in vendita con il manuale in italiano.*

SISTEMA CONSIGLIATO
Come sistema ottimale è consigliato un Pentium 90 MHz con 16 MB di memoria e una sche grafica accelatrice tipo 3DFX o 3D Blaster. Se volete sfruttare le caratteristiche multiplayer dovete avere un modem oppure un rete.

Una serie di ottimi livelli per un solo giocatore che sfruttano delle nuove routine. Forse nulla di nuovo per chi ha la possibilità di collegarsi in Internet oppure per chi è abituato a giocare a Quake *in multiplayer.*

7
ZETA VERDETTO

Ecco altri livelli di Quake. *Questa non è una novità. Ma c'è da dire che sono anche ottimi e ben realizzati. E questa è la vera sorpresa. Anzi una piacevole sorpresa per tutti i Quakettari.*

Il mondo è bello perché è vario, si dice. In effetti è piuttosto strano che qualcuno, dopo aver vagato per Internet alla ricerca degli ultimi patch di *Quake*, scaricando i livelli meglio realizzati scelti tra la notevole offerta a disposizione, sia disposto a pagare dei bei soldini per ottenere più o meno la stessa cosa. Anzi, più che *strano*, si direbbe insensato. Ma, d'altro canto, sono queste le due opzioni per poter continuare a giocare a *Quake*: surfare la Rete in caccia di nuove missioni, oppure comprare un disco.

Dopo aver giocato a *Scourge of Armagon* per un'oretta, si inizia a percepire la cura con la quale è stato sviluppato. In effetti, in alcuni dei livelli sembra essere venuta meno l'ispirazione, ma normalmente *Armagon* riesce a tenere desta l'attenzione del giocatore. Anche più di quanto non riesca a fare l'originale: quelli della Hipnotic hanno dato un tocco di arcade al gioco, inserendo trappole, zone da acrobazia e un sacco di power-up. Anche negli enigmi si nota un'attenzione alla logica che sovente viene tralasciata. Ad esempio, nel terzo livello non si può entrare in alcune aree perché un meccanismo idraulico le tiene sigillate. Soluzione? Basta trovare la pompa e farla saltare con un bel missile. Alcuni degli enigmi sono più simili a quelli di *Duke Nukem* che a quelli di *Quake*.

La soddisfazione che si prova risolvendo questi enigmi è certamente superiore a quella sperimentabile nello schiacciare ogni bottone che si vede, finché non si apre la porta. La Hipnotic ha fatto un ottimo lavoro con questi livelli, aggiungendo nuove texture, nuovi meccanismi per gli enigmi e anche nuovi nemici, tra i quali l'incredibile gremlin, in grado di rubare la nostra arma più potente per usarla contro di noi. Con 15 livelli di questa qualità, anche i più accaniti *Quake*ttari dovrebbero essere soddisfatti.

Questo affare a forma di scorpione fa un rumore veramente nauseante quando riesce a pungerci.

In generale, *Scourge of Armagon* si dimostra una valido prodotto, e grazie alle innovazioni riesce a dissolvere parzialmente il lieve sentore di stantio che si potrebbe trovare in *Quake* dopo tutto questo tempo. Ma *Quake* è un po' come la vita: da soli ci si può anche divertire, ma con qualcuno è meglio. Anzi, più si è, meglio è. *Armagon* cerca di soddisfare gli amanti del multi-player con un solo livello deathmatch. È prodigiosamente innovativo, rispetto ai livelli deathmatch di *Quake*, ma uno solo proprio non basta.

Cercando di riassumere: ci si compra un modem e un abbonamento Internet, si scaricano tutti i patch e gli add-on per *Quake* che si trovano, fino a riempire l'hard-disk. Poi ci si accorge che la maggior parte fa schifo, e si va in negozio a comprare una copia di *Scourge*. E questo è tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È in edicola il numero di aprile

Ogni mese recensioni, trucchi e anteprime

GAME POWER La rivista per la tua console

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

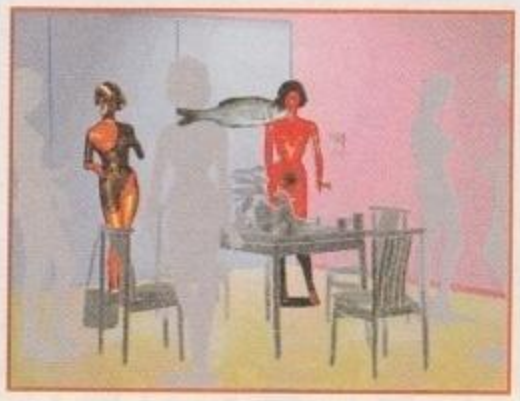
PETER GABRIEL'S EVE

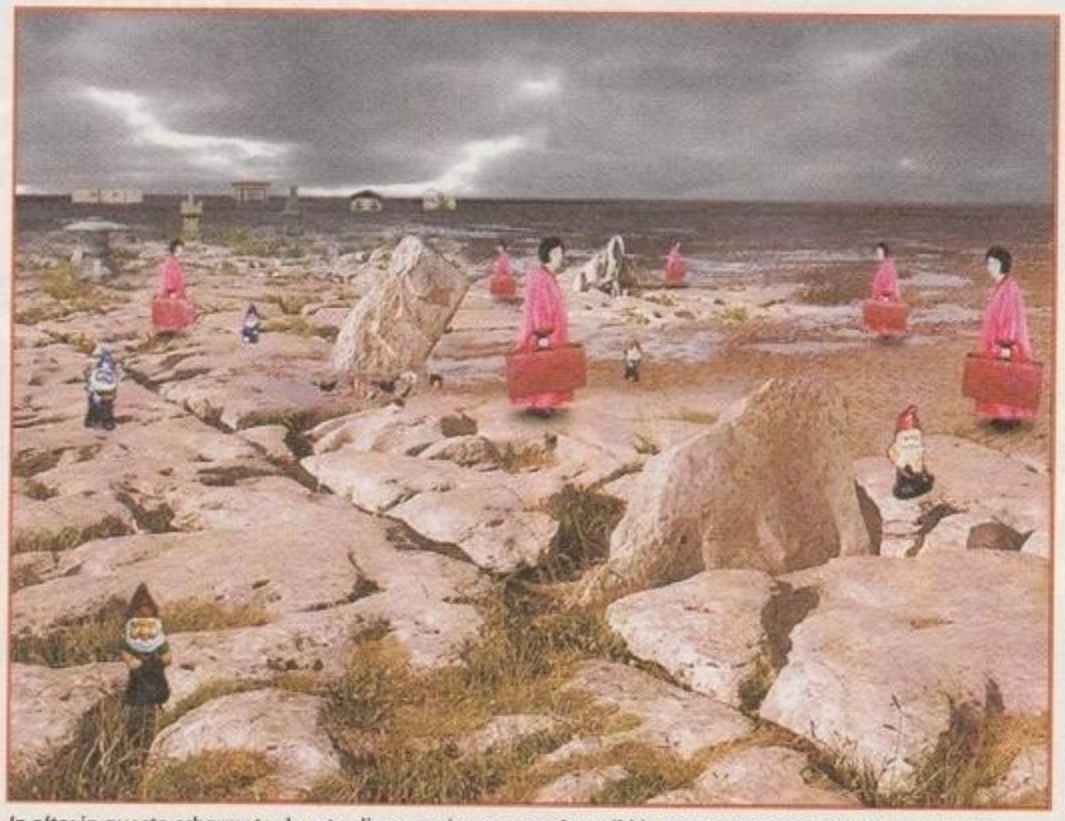
ARTISTI

Yayoi Kusama, Helen Chadwick, Nils-udo e Cathy de Mounchaux sono degli "operai del visivo", ognuno di loro è indipendente dall'altro come i mondi di *Eve*. Il filo conduttore tra questi artisti è l'amore di Gabriel per la loro opera, e la reciproca stima da parte degli artisti in questione. Lo stile singolare di ognuno crea mondi particolarmente peculiari da esplorare e in cui perdersi. Uno di loro ad esempio lavora con materiale organico, un'altra incentra ogni opera sulle tormentate relazioni umane (e Gabriel le associa una canzone scritta nel periodo del suo divorzio). Un connubio unico che mette in luce gli aspetti più diretti delle rappresentazioni qui contenute e comunque vivacizza lo scambio di elementi tra mondi apparentemente distanti : *Eve* è un ottimo ponte tra la cultura multimediale e quella distante da bytes e megabytes.

Peter Gabriel pubblica spesso i suoi lavori con l'arrivo della bella stagione. Forse perché il caldo è più familiare con la Madre Africa? Regolarmente riesce a tirare fuori qualcosa di magico. A quattro anni da Xplora 1, *Gabriel torna con* Eve *per ridefinire i canoni dei CD ROM musicali.*

Peter Gabriel torna in veste interattiva per bissare il successo del suo primo CD ROM, *Xplora I*, noto peraltro per essere il primo CD ROM musicale della storia. Questa nuova produzione porta il nome di *EVE* ("vigilia" o, più semplicemente, la biblica mamma del genere umano? Propendiamo per la seconda ipotesi), contenuta in un prezioso cofanetto che comprende il CD e un meraviglioso libro di 60 pagine con interviste ai vari personaggi coinvolti nel progetto e che rappresenta una lettura interessante al di là della presenza del CD. A differenza di *Xplora*, *Eve* è un CD multiformato, nel senso che funziona perfettamente su PC con Windows 95 o su un Macintosh (meglio se con processore Power PC). Ma come il predecessore, il programma tenta l'impossibile per creare una dimensione alternativa alla vostra vita reale e isolare totalmente l'esploratore (altro che "giocatore" - qui si fatica davvero!) dalla vita reale, e riesce a farlo con un trucchetto disorientante ma funzionale, ovvero alternando una sensazione di controllo e comprensione di quello che succede sullo schermo, ad altre di smarrimento e di incognita totale. *Eve* non è un gioco e non è un gioco difficile, ma questo non toglie che talvolta si riveli un'esperienza surreale anche più di *Myst* o *Zork Nemesis*, pur senza avere la profondità di questi titoli. Fortunatamente non conserva neppure l'astrusità di cose tipo Lighthouse o certi enigmi Trilobyte, e in definitiva vi sembrerà piuttosto piacevole e rilassante anche se siete dei vecchi marpioni di tutto ciò che è interattivo. *Eve* va comunque preso come un prodotto multimediale per appassionati di musica e soprattutto dei lavori di Gabriel. Chi conosce e apprezza la filosofia di fusione culturale globale operata dalla Realworld (molto più che una semplice etichetta discografica) non avrà problemi ad orientarsi nella struttura di *Eve*, che comprende quattro canzoni di Gabriel, associate al lavoro inedito di altrettanti **artisti**. La combinazione di questi lavori a degli ambienti surreali da esplorare crea tutto il substrato, un po' onirico e privo di apparenti logiche, con cui dovrete interagire. Che in questo caso significa "punta, clicca, e vedi cosa ti fa pensare quello che succede". Così, a *Come Talk to*

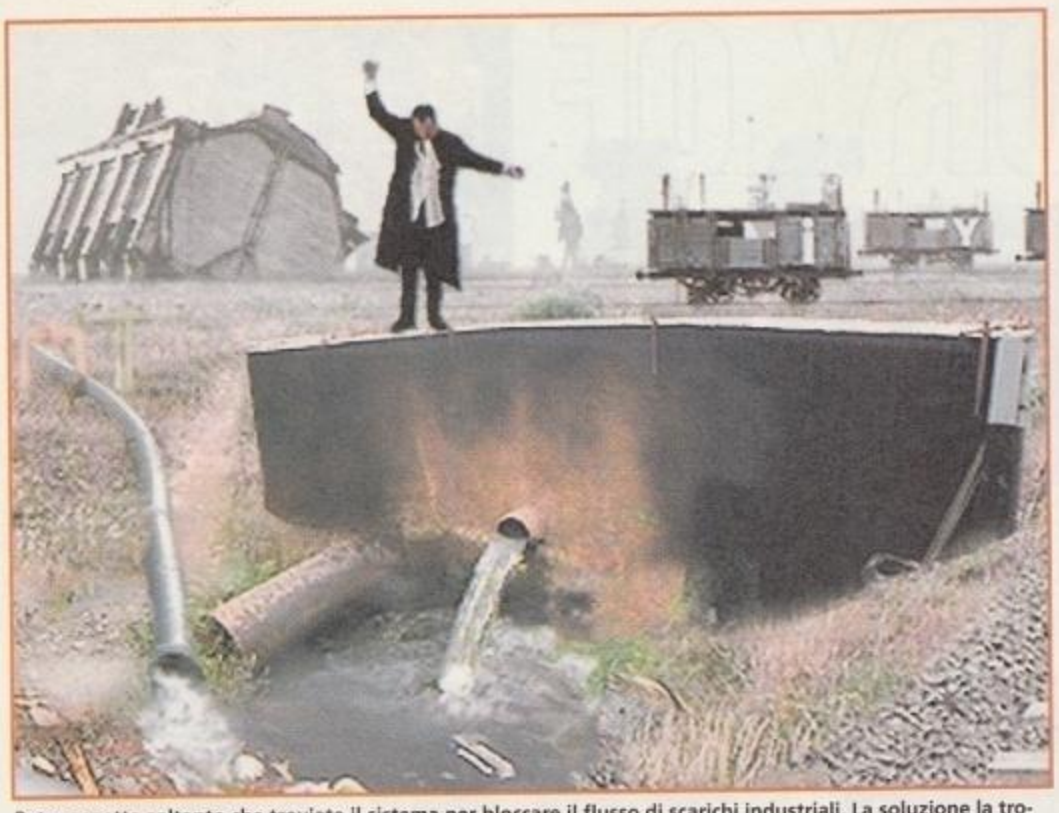




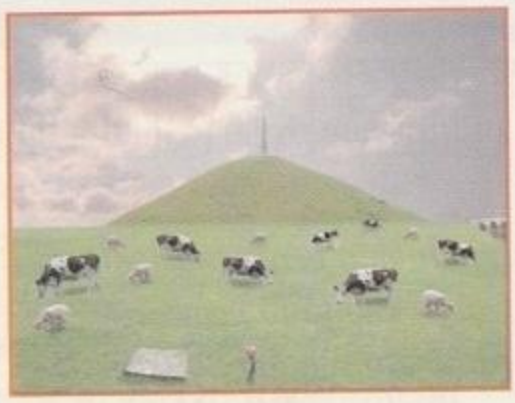
In alto: in questa schermata dovete cliccare sui personaggi con il kimono per conoscere la giusta strada.
A sinistra: questa immagine fa parte del mondo del Fango legata alla canzone *Come Talk to me*.

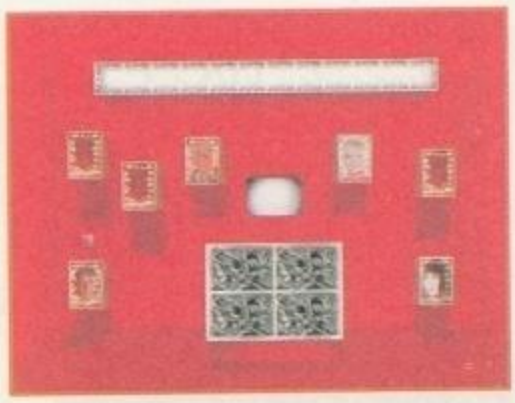
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Peter aspetta soltanto che troviate il sistema per bloccare il flusso di scarichi industriali. La soluzione la trovate qualche schermata più in là.





Me si associa il mondo del Fango e l'arte di Yayoi Kusama, incentrata sulla ripetizione ossessiva di concetti. Al "Giardino" è gemellata *Shaking the Tree*, scritta da Youssu N'dour per le troppe donne che ancora oggi combattono per la loro dignità. Il contributo artistico di Helen Chadwick è a base di fiori, cacao, carne e urina. Poi, i mondi "Profit" e "Art and Nature", con per soundtrack *In your Eyes* e *Passions*, con Cathy De Monchaux e Nils-Udo a forgiare elementi cliccabili e manipolabili. Il lavoro di questi artisti si integra perfettamente sia con le canzoni di Gabriel che con l'ambiente, apparentemente ostile e iconografico fino all'ossessione - che vi troverete ad attraversare. Tutto sembra non avere senso compiuto fintando non avrete portato a termine almeno una decina di schermate del mondo in corso : improvvisi "morphing" di Gabriel in qualcos'altro o qualcun altro, cursori lampeggianti alla Automan che vagano in pieno deserto, teste parlanti e qualche riferimento un po' "british" anche ai Monthy Phyton (basta guardare lo studio di registrazione : citazione involontaria?). Lo smarrimento sembra essere compreso nell'ipotesi dell'opera e probabilmente Gabriel cerca di far confondere l'utente per ridiscutere completamente il suo ruolo. *Eve* in questo senso è un successo completo e un'esperienza a se' stante nello sciatto universo delle produzioni "multimediali". Come ogni rappresentazione, *Eve* è una metafora della vita reale, anche se scardinata da vincoli spazio temporali. Ad esempio il mondo del fango è solo una proiezione dei fossili radioattivi che diventeremo, l'eden trascorso del Giardino ne è il reciproco, e vedere Gabriel che ci passeggia in mezzo con una valigetta da City londinese fa il suo effetto. Il grande merito sta nel farvi effettivamente pensare a quello che state facendo, cambiando schermate a ritmi anche molto lenti, e favorendo il lavoro della vostra immaginazione più che quello del processore. La parte in cui remixate le canzoni di Gabriel è simile a quella di *Xplora*, ma stavolta ha più senso. Bisogna dire comunque che *Eve* non è un gioco in senso stretto e piacerà poco a chi ha come orizzonte MMX e texture a palla. È un programma "altro" che vale ogni singolo secondo speso a esplorarlo. Gabriel tenta a suo modo di fare il ponte tra i giorni attuali e quelli in cui chiunque potrà, senza qualità da possedere o tesserini da esibire, essere un "artista", per il semplice fatto di manifestare l'intenzione di comunicare le proprie emozioni. Naturale per popoli antichi ma molto meno per gli occidentali, incapaci il più delle volte di rallentare il proprio ritmo a quello del battito del cuore. *Eve* è un ottimo modo per reimparare a perdersi e ritrovarsi, utilizza la macchina in modo ingenuo e per questo fresco e innovativo. Probabilmente ci voleva qualcuno "esterno" alle questioni tecniche per rendere un po' interessante un prodotto multimediale. Peter Gabriel sembra proprio capitato a fagiolo.

Tiziano Toniutti
apecar@tin.it

SISTEMA
Win95/Mac CD-ROM
GENERE
Multimedia
SOFTWARE HOUSE
Realworld
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Leader.
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L.90.000.

SISTEMA MINIMO
Se avete un PC, il programma si accontenta di un 486/66 (Gabriel ama gli indigenti dell'era informatica!), un lettore CD ROM 2X , 8 mega di RAM, una Soundblaster 16 o compatibile, un mouse e Quicktime 2.1 (ne è comunque fornita una versione). Se avete un Mac, il minimo indispensabile è un 68040 con 8 mega e un monitor a migliaia di colori.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium di media potenza (90mHz) va benissimo, meglio ancora se associato ad un lettore Cd 4X e 16 MB di RAM se deciderete di far girare Eve *sotto Windows 95. Il sistema consigliato se avete un Mac è consigliabile un Power PC con sistema 7.1 o superiori. Tutte le estensioni richieste da* Eve *sono incluse nel CD.*

ZETA VERDETTO

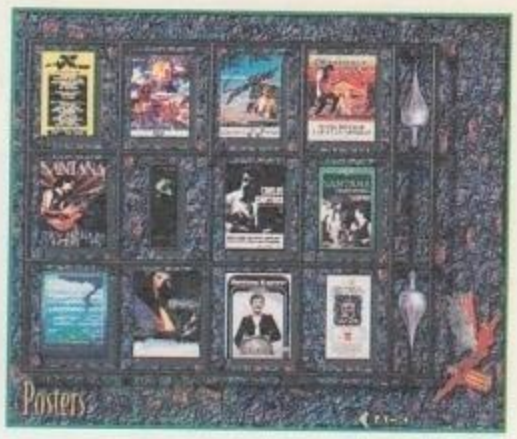
È un'esperienza più che un classico prodotto multimediale. Tecnicamente non è eccelso, ma Eve *è un prodotto per una fascia di utenti che intendono il PC soprattutto come mezzo di comunicazione. Il meraviglioso libretto interno poi vale quasi da solo l'acquisto.*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESPERIENZA
La casa californiana è responsabile di CD-ROM musicali come Bob Dylan: *Highway 61 Interactive*, *Prince* (o Tafkap, o come diavolo si chiama, NdR) *Interactive*, *Willie: The Life and Music of Willie Nelson* e *Herbie Hancock Presents Living Jazz*, più altri prodotti multimediali ed educational, così come alcuni CD-extra. Il prossimo titolo musicale sarà un CD-ROM dedicato agli immortali Doors.

A HISTORY OF SANTANA



THE RIVER OF COLOUR AND SOUND

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Musicale
SOFTWARE HOUSE
Philips/CubeArt
SVILUPPATORE
Graphix Zone
DISTRIBUTORE
N.D.
TELEFONO
N.D.
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Il CD-ROM A History of Santana: The River of Color and Sound *è multistandard: sul supporto risiedono perciò le versioni PC e Macintosh. Nel primo caso è necessario almeno un 486 DX2, 8 MB di RAM, scheda audio a 16 bit, scheda video a 65mila colori in 640x480 e lettore CD-ROM a doppia velocità. Per la versione Mac, è richiesto almeno un 68040, System 7.0, 8 MB di RAM, schermo 640x480 a migliaia di colori e CD-ROM a doppia velocità.*

SISTEMA CONSIGLIATO
In entrambi i casi, sono caldamente consigliati 16 MB di memoria e un drive CD-ROM almeno a quadrupla velocità, oltre a un Pentium 60 MHz o un Power PC.

Un punto di riferimento per gli appassionati di Carlos Santana, con spezzoni video inediti e uno sguardo "da vicino" al mondo che circonda l'artista. Ma purtroppo non c'è molto che non possa trovare posto su una videocassetta. E con meno difetti...

5 ZETA VERDETTO

L'indubbio genio musicale di Carlos Santana viene catturato con questo CD-ROM musicale per PC e Macintosh. Ma sarà meglio di un semplice video VHS? A quanto pare, non del tutto.

Sempre in cerca di nuove forme d'espressione per la sua arte, Carlos Santana è stato l'ultimo artista ad affidare le sue doti creative ai lenti caricamenti di un CD-ROM. Sviluppato dalla Graphix Zone - una software house che ha una provata **esperienza** in questo campo - *A History of Santana: The River of Color and Sound* è diviso in sei sezioni distinte: l'Electric Church, il Vusic, le lezioni di chitarra, i concerti, le influenze e la vita.

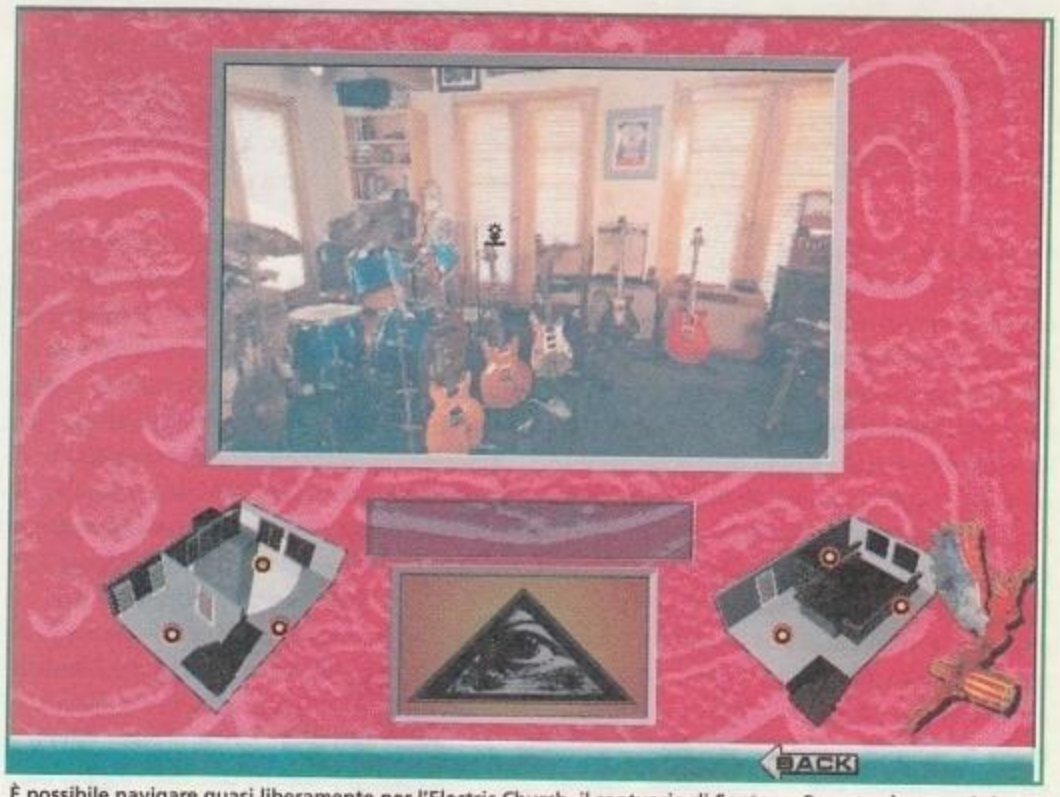
L'Electric Church è forse la parte più interessante dell'intero prodotto. È infatti la trasposizione digitale del "tempio della memorabilia" che contiene praticamente la storia musicale (e non solo) dell'artista. Grazie all'implementazione della tecnologia QuickTime VR, potrete navigare liberamente - spostandovi per dei punti di navigazione fissi, ma con la libertà di ruotare a piacere - per le stanze della costruzione, analizzando da vicino alcuni oggetti... non troppi, a dire la verità. Comunque, questo approccio garantisce un'immersione non indifferente.

Le tanto vantate lezioni di chitarra sono dei semplici spezzoni video, realizzati appositamente per questo CD-ROM, che mostrano l'artista eseguire cinque brani tra i suoi più famosi (Black Magic Woman, Oye Como Va, Europa, Bella e Samba Pa Ti). Potrebbe essere benissimo registrato su una videocassetta, e i controlli classici da videoregistratore in alto nello schermo non fanno altro che confermarlo. Altri segmenti video trovano poi posto nella sezione dedicata ai concerti: scegliendo la città desiderata su un mappamondo è possibile visualizzare un brano dell'esibizione. E se poi vogliamo dirla tutta, altri video si aggiungono alla lista; sono quelli degli artisti che hanno influenzato Carlos Santana nella sua carriera. Ad accompagnare dei brevi spezzoni originali dei musicisti, c'è il commento dello stesso Santana, che spiega in che modo hanno avuto impatto nella sua vita.

La vita dell'artista è documentata con una serie di foto e riproduzioni di copertine di album, così come di biglietti dei concerti. Quello che più colpisce è il Vusic, una particolare sezione del CD-ROM in cui potrete interagire con forme, colori e animazioni che accompagnano i (cortissimi) brani del CD-ROM.

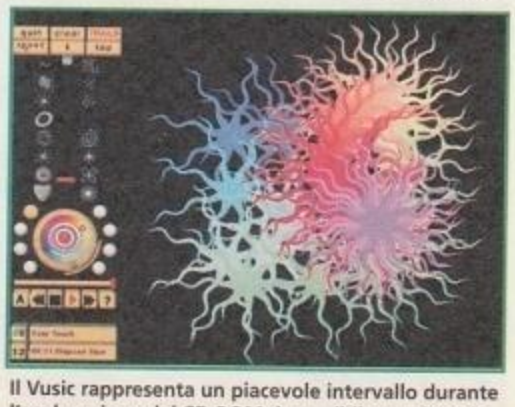
A History of Santana: The River of Color and Sound potrebbe fare felici gli appassionati del grande chitarrista, che però dovranno fare i conti con alcuni difetti non da poco, i più gravi dei quali sono la lentezza generale e il modo brusco con cui i brani musicali (tra l'altro troppo corti) sono tagliati, disperdendone gran parte della magia.

Paolo Verri
paolo@jps.net



È possibile navigare quasi liberamente per l'Electric Church, il santuario di Santana. Peccato che non ci sia molto con cui interagire...

Le "lezioni di chitarra" altro non sono che degli spezzoni che mostrano l'artista eseguire i brani.


Il Vusic rappresenta un piacevole intervallo durante l'esplorazione del CD-ROM: è possibile ascoltare la musica accompagnata da delle animazioni a tempo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'angolo di MacMan

Sorpresa! Questo mese nel nostro angolino preferito non si parlerà di giochi bensì del futuro del sistema operativo di Macintosh. Ciò non accade senza motivi: il primo è che in questo mese non v'è stata traccia di nuove uscite ludiche per Macintosh; il secondo è che da Natale a oggi parecchie importante decisioni sono state prese in quel di Cupertino sul futuro di casa Apple.

Per i videogiocatori più accaniti, coloro ai quali quest'articolo non interesserà assolutamente, vorremmo spendere solo una parola: QUAKE. È infatti insistente la voce che il neo capolavoro della ID sia quasi pronto per essere inscatolato e riposto sugli scaffali dei negozi di tutto il mondo. Per i più agguerriti aggiungiamo che in Internet è disponibile (purtroppo è impossibile potervi dare un indirizzo preciso dove poterlo reperire con sicurezza) una demo giocabile del primo livello. Buona caccia.

Ma torniamo all'argomento principe della nostra chiacchierata: Mac OS. Da due anni, esattamente dall'uscita di Windows 95 per PC, Apple aveva visto ridursi notevolmente quello storico vantaggio, in termini di intuitività e facilità d'uso, che da sempre contraddistingueva Macintosh da PC. Non che questo distacco fosse stato mai colmato interamente, e chi usa abitualmente Windows 95 se ne sarà accorto, ma è innegabile che si fosse ridotto.

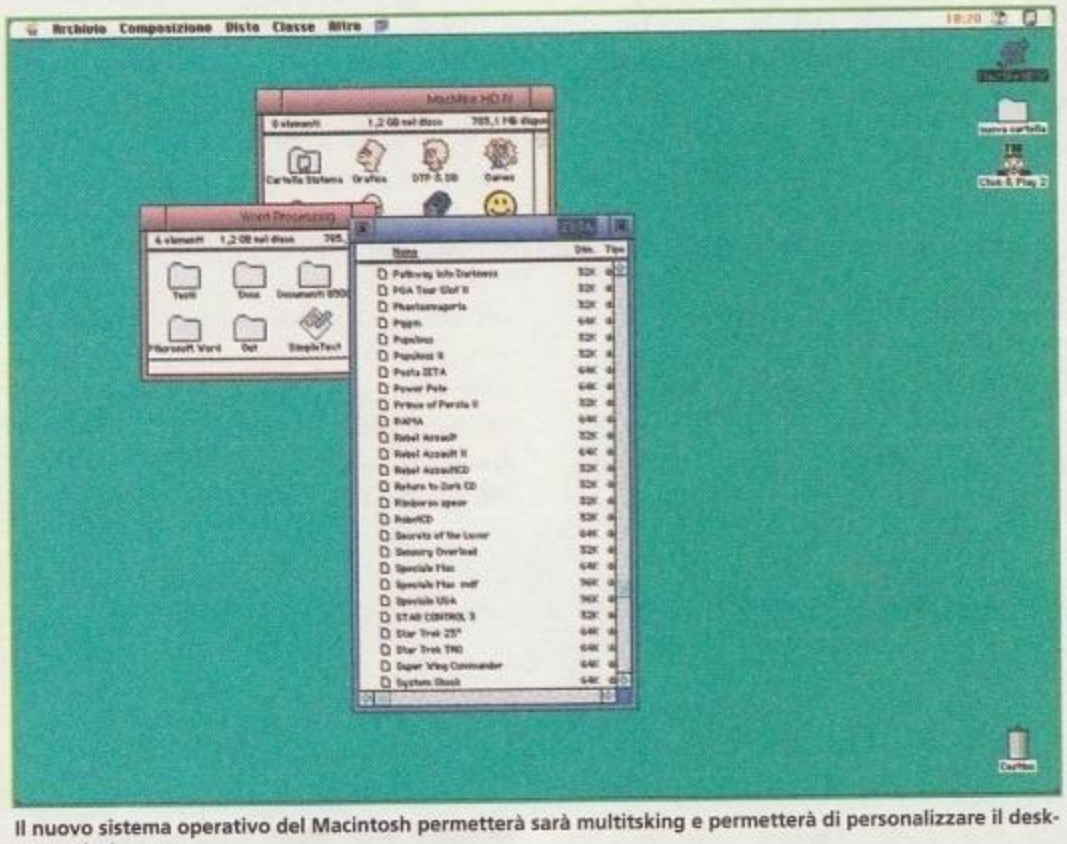
Ridotto specie dal punto di vista puramente tecnologico: System 7.x non è assolutamente in grado di far girare i programmi in **multitasking reale** nè, tantomeno, in **multitasking preemptive**.

Fu così che dalla casa di Cupertino fioccarono decine di comunicati stampa circa l'imminente pubblicazione di un nuovo sistema operativo, capace di riguadagnare le distanze dal suo nuovo avversario e riuscire così a mantenere saldo il primato: System 8.

Tra le sue caratteristiche vi era l'agognato multitasking e un'incredibile serie di nuove caratteristiche relative all'interfaccia utente del sistema. Dal punto di vista puramente estetico, l'utente avrebbe potuto personalizzare la scrivania del suo Macintosh in modo da adattarla perfettamente alla sua personalità e per quanto riguardava la facilità d'uso, l'intelligenza artificiale del sistema operativo sarebbe dovuta essere così evoluta da risultare attiva e addirittura preveggente nei confronti delle esigenze dell'utilizzatore.

System 8 sarebbe dovuto arrivare negli hard disk dei Macintosh di tutto il mondo entro la fine dello scorso anno ma a tutt'oggi non ve n'è traccia.

I continui ritardi, le continue scuse ufficiali di mamma Apple, l'annuncio che l'uscita del nuovo System sarebbe avvenuta "a pezzi" mese per mese, non facevano che confermare una paura ormai ben radicata nel cuore di tutti i "power user" di Macintosh: Apple non riusciva a realizzare la promessa.



Il nuovo sistema operativo del Macintosh permetterà sarà multitsking e permetterà di personalizzare il desktop a piacimento.

E di questo dovevano ben rendersi conto anche i capoccioni di Cupertino dato che nei giorni immediatamente precedenti a Natale Gil Amelio, chairman di Apple, annunciava l'acquisizione di NeXT e il conseguente ritorno in Apple di Steve Jobs.

Steve Jobs fu, insieme a Wozniak, lo storico e carismatico fondatore di Apple. Fu lui a scommettere sul futuro dell'home computing e fu soprattutto lui a volere fortissimamente che nel 1984 quel nuovo computer che stava per essere prodotto, ci pare si chiamasse Macintosh, fosse dotato di un rivoluzionario sistema operativo a finestre.

Anni dopo, in seguito a forti contrasti interni, Steve Jobs lasciò la Apple e, di nuovo libero di dare sfogo alla sua visionaria creatività, fondò la NeXT e iniziò a produrre degli omonimi computer dotati di un nuovo sistema operativo proprietario basato su di un motore UNIX: NeXT Step. I computer NeXT, troppo rivoluzionari per il periodo nonché troppo costosi, non ebbero un futuro molto felice ma NeXT riuscì ugualmente a sopravvivere portando il sistema operativo su piattaforma PC. Si creò un mercato di nic-

MULTITASKING REALE

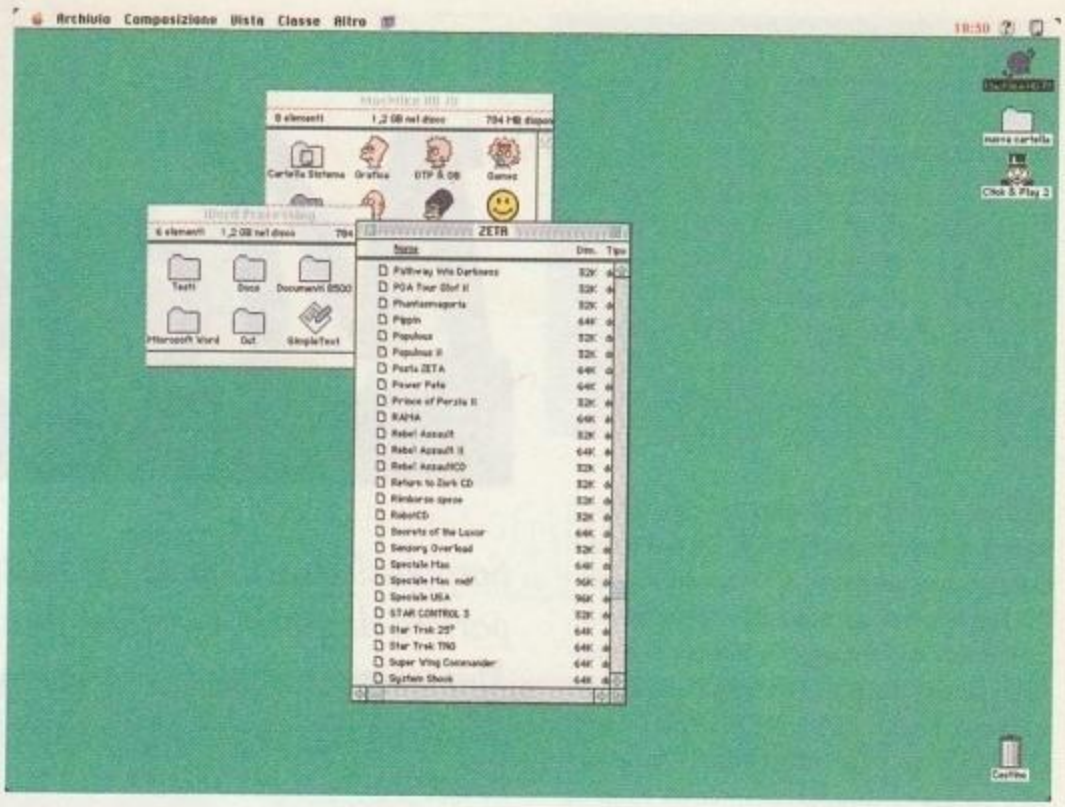
Avete mai provato a far copiare due files contemporaneamente al vostro Macintosh? È impossibile! Questa è la dimostrazione pratica di ciò che è il multitasking: far sì che il vostro computer faccia funzionare contemporaneamente due o più applicazioni. Una caratteristica che fece la fortuna di Amiga e che da anni è possibile con il terribile Unix. Sarebbe effettivamente il momento di vederla implementata anche su Macintosh.

MULTITASKING PREEMPTIVE

Questa particolare modalità di multitasking assegna a ognuna delle applicazioni che stanno funzionando parallelamente una quantità di memoria "privata" e isolata dalle altre applicazioni e dal sistema operativo. Ciò consente al sistema e alle altre applicazioni di non bloccarsi o andare in crash nel caso un programma non funzioni correttamente e "vada in bomba". Comodo, vero?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



chia: piccolissimo ma fortemente entusiasta.

L'attuale suo ritorno in Apple è stato un fulmine a ciel sereno nel cuore dei fan della mela sparsi in tutto il mondo. Steve Jobs, solo lui, sarebbe stato in grado di restituire alla casa di Cupertino quell'aura di innovazione e totale proiezione nel futuro che Apple era riuscita a perdere, adagio adagio, negli anni della sua assenza.

L'idea alla base di questa acquisizione è quella di unire le caratteristiche estetiche di Mac OS, l'interfaccia utente e le novità studiate per il fantasmatico System 8, e il motore di NeXt Step, caratterizzato da un'estrema stabilità di utilizzo, velocità e il famoso multitasking, per creare un nuovo sistema operativo per Macintosh di cui si conosce solo il nome provvisorio: Rhapsody, annunciato per la fine di quest'anno.

Il discorso potrebbe sembrare concluso qui, solo che… è sorto qualche problemino.

Rhapsody funzionerà solo su processori Power PC di fascia alta, diciamo che funzionerà solo sui Power Macintosh in commercio da gennaio di quest'anno in poi. Potrà far girare in modalità nativa solamente i programmi scritti appositamente, e che quindi, presumibilmente, verranno scritti solo dopo la sua apparizione. Farà girare in emulazione tutti i programmi scritti precedentemente tramite un'apposita sezione di codice, chiamata dalla Apple "blue box", in cui saranno contenuti ben due emulatori software, uno per gli attuali programmi nativi Power PC e un altro per i programmi scritti per i vecchi processori 680x0. Apple assicura comunque una velocità di emulazione superiore all'attuale velocità consentita da System 7 ma solo il tempo ci potrà dare una reale conferma.

Ma il problema più importante si pone pensando a tutti quei Macintosh su cui Rhapsody non potrà girare. Stiamo parlando dell'enorme base di installato con processori CISC 680x0 e di tutti i Power Macintosh della prima generazione.

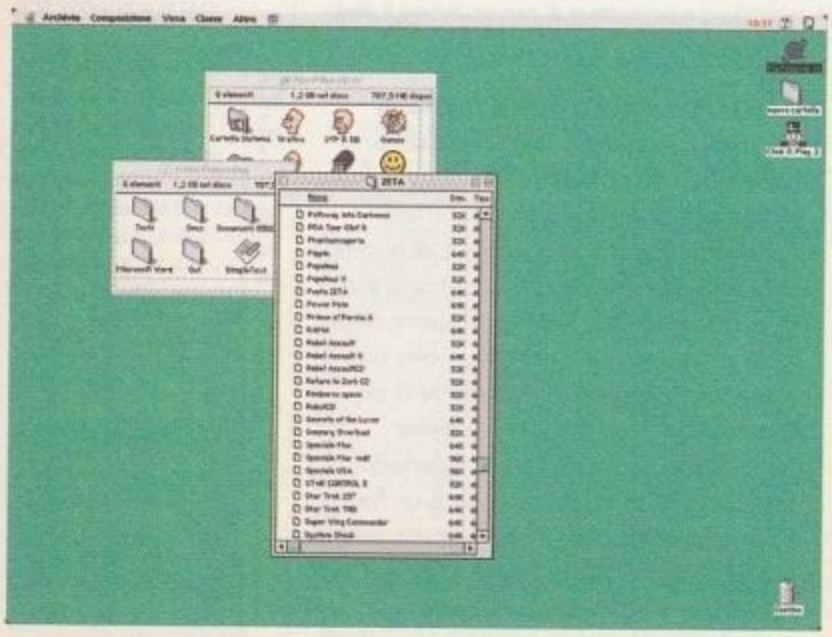
Niente paura, assicura Apple, per questa fascia di utenza verrà comunque realizzato entro i prossimi mesi il famigerato System 8. O meglio, una versione di System 8 che non potrà godere di tutti quei vantaggi di velocità e multitasking che Rhapsody promette ma che, comunque, permetterà a tutti di continuare a usare il proprio computer senza temere di essere tagliati fuori.

Apple si propone dunque di dividere la sua utenza in due gruppi: uno composto dagli utenti che con Macintosh ci lavorano e pretendono un'altissima velocità dalle loro applicazioni, a costo di pagare qualche soldino in più, e l'altro, quello casalingo, che con il computer vuole continuare a poter scrivere una lettera, collegarsi a Internet o giocare.

Sinceramente non ci sentiamo di commentare il programma di Apple. Speriamo che tutto quanto detto possa funzionare e rilanciare Macintosh in quell'olimpo in cui merita un posto. Anche perché se questo non accadesse non so quale potrebbe essere il futuro di Apple e ce ne dispiacerebbe molto.

Arrivederci a tutti al mese prossimo con la consueta, e spero abbondante, carrellata di novità ludiche.

Massimo Triulzi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' il Tuo Peggior Nemico...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DIABLO

... ricaccialo all'inferno!!!

Affronta DIABLO in labirinti sempre diversi ...
occhio però: la grafica fa paura...
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!
SCENDI ALL'INFERNO E OLTRE...
C'E' L'UMANITA' DA SALVARE !!!

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95 O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA 256 COLORI, SCHEDA SONORA E MOUSE COMPATIBILI CON WINDOWS '95, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA (COMP. DIRECTX).
OPZIONI MULTIPLAYER:
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI: RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE CONNESSIONE A INTERNET LOW-LATENCY CON SUPPORTO DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

£ 89.900

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Numero Verde 167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WW

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Mese ricco per gli avventurieri. In questo numero completiamo la soluzione di Pandora *e vi forniamo la guida completa per terminare due titoloni del calibro di* Discworld 2 *e* Toonstruck.

Se avete completato un gioco e vorreste entrare nell'olimpo dei lettori di ZETA, spedite la soluzione in busta chiusa a Studio Vit - SOS - Via Aosta, 2 - 20155 Milano.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

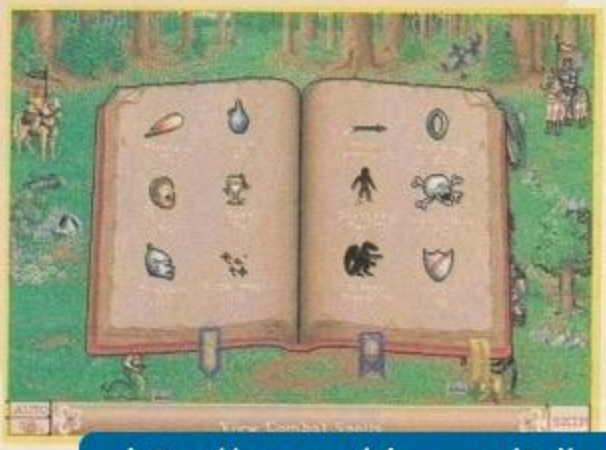
Non si tratta di un gioco di ruolo, ma neanche di uno di strategia "puro". Questo sapiente "mix", frutto dell'esperienza quasi senza rivali in entrambi i campi della New World Computing è sicuramente un gioco difficile e interessante. Questo mese, i Paglianti Bros. analizzano a fondo *Heroes of Might and Magic 2*.

CONSIGLI GENERALI

In primo luogo, sviluppate al meglio il vostro castello iniziale. Meglio avere qualche truppa in meno, ma poter produrre quelle più potenti il più presto possibile. Ogni tipo di castello possiede degli avanzamenti che permettono degli introiti migliori (la statua), un aumento della popolazione (il pozzo o il dungeon), e il mercato. Quando sarete in grado di produrre Titani, Draghi o Vampiri, dedicatevi agli altri avanzamenti, come la Gilda dei Ladri, le torrette difensive e il fossato.
Non lasciate MAI il castello sguarnito, perché il computer non aspetta altro di vedere un maniero privo di difese per assaltarlo senza pietà. Se non potete lasciarvi un eroe, acquistate il "capitano" che provvederà a lanciare incantesimi se nessun eroe è presente.
Cercate di prendere il controllo prima possibile delle miniere di oro, di roccia e di minerali, perché anche se all'inizio non sono risorse indispensabili, lo diventeranno nella parte finale di ogni scenario.

LE BATTAGLIE

Generalmente, vince chi ha più truppe e chi possiede quelle più forti. Ricordatevi però che duecento sprite possono dare dei fastidi a un Drago Verde. Il computer attaccherà sempre per prime le unità in grado di lanciare attacchi a distanza (tra cui halfling, maghi, druidi, arcieri, centauri, orchi) o l'unità più potente, nella speranza di poterla indebolire. Dato che scegliete l'ordine con cui vengono schierate le vostre truppe (è infatti l'ordine delle unità, dall'alto al basso, con cui andate in giro), conviene mettere le unità più deboli al centro dello schieramento, che spesso è difficilmente raggiungibile a causa di crepacci presenti sul campo di battaglia.
Gli incantesimi sono una parte essenziale della battaglia, e vi conviene



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

impararne il numero maggiore possibile prima degli scontri "cruciali". Una combinazione particolarmente letale è Haste su Hydra, dato che trasforma quest'ultima in un'unità potentissima e molto veloce.

Gli Scenari

La parte principale di questa breve guida a *Heroes of Might and Magic 2* è data dai consigli specifici per ogni scenario. Nella sezione della gabole troverete anche degli "sporchi trucchetti", che non abbiamo inserito in queste pagine per non... indurvi in tentazione!

Scenario 1 - Force of Arms

Il vostro obiettivo è semplicemente di conquistare i castelli dei tre "lord" avversari. Per vostra fortuna, questi lord non sono in pace tra loro, e tenderanno a darsela di santa ragione almeno quanto tenteranno di colpire voi. Lo scenario è interessante, in quanto la vostra zona di influenza, quella meridionale, e quella dei vostri nemici sono separate da una stretta valle (potete riconoscerla dal tempio). La tattica migliore è di costruire un esercito molto forte, mandarlo nella valle il prima possibile e presidiarla, mentre con un secondo eroe conquistate tutte le risorse della vostra zona di influenza.
I tre castelli avversari sono tutti nella parte nord della mappa, e il più pericoloso è sicuramente quello "negromantico", che si trova a nord-ovest. Una volta conquistato questo castello, il resto sarà in discesa, ve lo assicuriamo.Un passo essenziale per vincere sul vostro avversario principale è conquistare la **miniera**, che vi assicura altri 1000 pezzi d'oro al giorno.

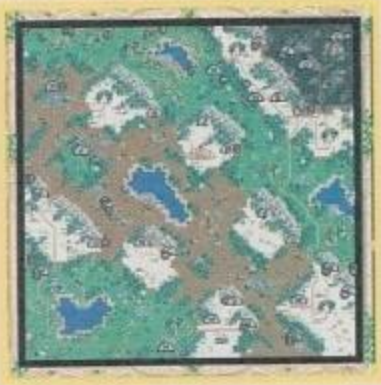
Scenario 2 - Annexation

Come nel primo scenario, si tratta di conquistare gli altri tre castelli presenti nell'area. Il problema è che stavolta vi trovate al centro delle tre zone di influenza nemiche, e se lascerete sguarnito il vostro castello, lo scenario finirà molto presto...

La tattica che ha dato i frutti migliori è di creare due eserciti, posizionarne uno fuori dal castello e con l'altro dirigervi a manetta verso i castelli nemici. Vi consigliamo di iniziare da uno dei due a sud (rispettivamente a sinistra e a destra del laghetto), dato che sebbene il più forte sia senz'altro il lord a nord, gli altri due possono darvi fastidi maggiori, considerando che tramite il lago possono piombare quando vogliono sul vostro castello. Purtroppo esiste solo una miniera d'oro, ed è ben lontana dalla vostra area di influenza iniziale.

Scenario 3 - Save the Dwarves

Questo è il primo scenario che propone un obiettivo diverso dal solito. Dovrete difendere i villaggi dei nani e conquistare quelli fuori dalla vostra area di controllo. In totale, i villaggi sono otto, di cui tre all'inizio



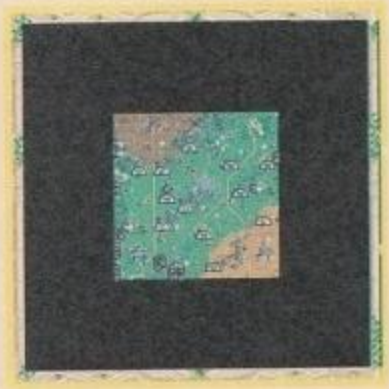
dello scenario sotto il controllo del nemico. Purtroppo, sarà estremamente facile perderne due dei vostri, in quanto all'inizio disponete solo di tre eroi e i nemici sono appostati proprio fuori dai villaggi. Il castello dell'unico avversario si trova a nord-est, in una zona rocciosa, mentre l'unica miniera d'oro è abbastanza vicina a uno dei vostri eroi, e si trova a sud-est.

Scenario 4 - Carator Mines

Si torna a obiettivi più tradizionali, con la differenza che ora i vostri quattro nemici sono alleati per combattervi, quindi non potete aspettarvi che se le suonino tra di loro. Se riuscite, potete tentare di raggiungere il castello **neutrale** nella zona desertica al centro dello schermo - però, non rischiate di lasciare il vostro castello originale senza adeguata protezione. L'unico aspetto positivo della situazione è che le due miniere presenti nello scenario sono abbastanza vicine, una a nord e una a sud del vostro castello. Potete aspettarvi, inoltre, la maggior parte degli attacchi da est e da nord.

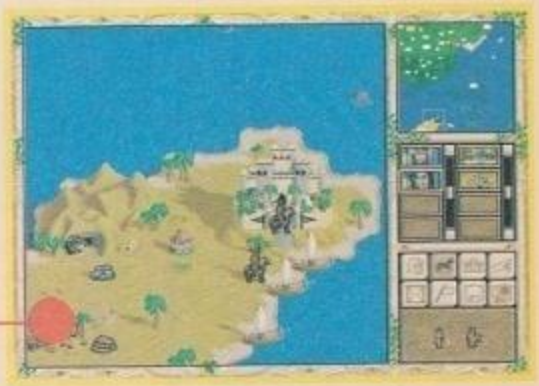
Scenario 5 - Turning Point

Si tratta forse dello scenario più complesso, dato che in un'area molto piccola dovrete menare le mani con ben tre avversari. In pratica, non appena metterete fuori il naso dal vostro castello, incontrerete gli eroi del nemico. Aggiungete a tutto questo che manca una miniera d'oro, e che quindi creare un esercito potente e un castello ben sviluppato sarà particolarmente difficile. Il nemico più abbordabile è quello a est, dato che è chiuso in una valle desertica con due soli imbocchi. Da una parte lo bloccate, e dall'altra lo invadete...
Tra l'altro, prima di iniziare questo scenario, potrete scegliere di tradire la vostra causa e passare al nemico!



Scenario 6 - Defender

Dovrete soccorrere gli abitanti di un castello e della vicina città ed evitare che cadano vittime dei vostri nemici. Due lord sono a nord, mentre uno vi tempesterà dalla sua **remota isola** - pensate che inizia lo scenario con tre navi! Anche se può sembrare un



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

controsenso, è meglio affrontare per primo questo nemico, tentando di attaccarlo per mare voi stessi.
Se esplorate la zona a ovest, troverete due o tre gruppi di nani volenterosi di unirsi alle vostre fila.

Scenario 7 - The Gauntlet

La prima parte di questo scenario è una specie di caccia al tesoro in un labirinto: dovrete scegliere quale strada percorrere tra le tre disponibili per arrivare nell'angolo a sud-ovest della mappa, dove si trova il **castello** che dovete conquistare. È uno scenario a tempo, in quanto avete solo otto settimane per completarlo. A seconda della strada che scegliete, incontrerete sul vostro cammino (dall'alto verso il basso) un'orda di draghi verdi, degli unicorni o dei Titani.
Strada facendo, raccogliete oro e minerali in quantità, in quanto una volta arrivati alla vostra meta, dovrete trasformare un villaggio in castello, e poi produrre una nave (e quindi il porto) e gli animali più potenti che avete a vostra disposizione, ovvero i Draghi (preferibilmente Neri), e per questi è necessaria una gran quantità di zolfo e di oro. Nel castello nemico vi aspettano, infatti, quasi una ventina di Draghi Verdi!

Scenario 8 - The Crown

Questo scenario è facoltativo, dato che potrete scegliere di seguire la "strada" dello scenario 7. In ogni caso, dovrete scoprire l'ubicazione della Corona del Re, nascosta in un punto misterioso dello scenario. Per scoprirlo, dovrete visitare tutti gli obelischi (azzurri, rossi e neri) per comporre una specie di puzzle. Le rocce "a raggi" sono una reminiscenza di *Might & Magic IV*, e in pratica funzionano da teletrasportatori, quindi fate attenzione a eventuali attacchi di sorpresa da parte del nemico.

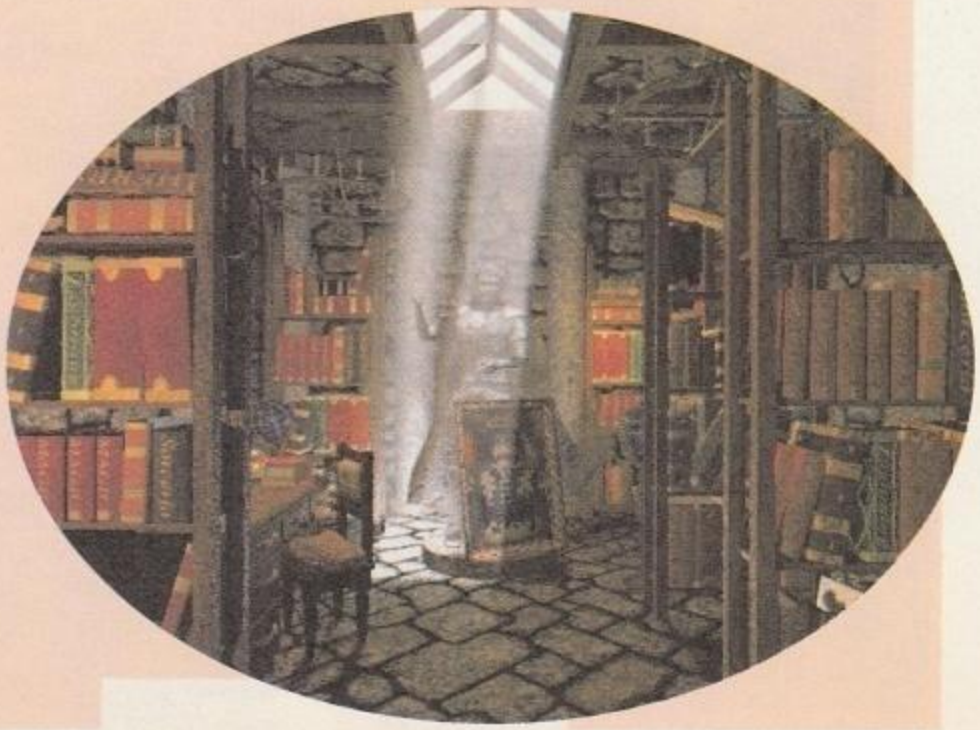
Scenario 9 - Corlagon's Defense

Dovrete affrontare una marea di nemici per conquistare i castelli che si trovano nella parte orientale della mappa. In questo scenario è presente lo stesso Roland (colore giallo), infrattato nell'isola che potrete intravedere fin dall'inizio della partita. Essendo un vostro alleato, non vi attaccherà, ma non potrete controllarlo direttamente. Se Roland viene ucciso in battaglia o il suo castello cade in mani nemiche, perderete la partita.

Un altro personaggio importante è **Corlagon** (colore rosso), che invece si trova nell'angolo a nord-est della mappa. Se non lo eliminate in questo scenario, dovrete affrontarlo nella battaglia finale.

Scenario 10 - Final Justice

Siamo arrivati allo scontro frontale! Guiderete quattro eroi (almeno all'inizio!), tra cui Roland stesso, contro il perfido **Archibald**
Il marrano si trova nascosto nel castello chiuso tra le montagne (la zona "nera") a nord-ovest, ma per raggiungerlo dovrete risalire il fiume (la "L" rovesciata che va da sud-est a nord-ovest). Tra voi e il vostro acerrimo nemico si para un altro giocatore alleato del Male, che non esiterà ad attaccare i vostri castelli indifesi. Dato che non avete tempo limite, prima eliminate il giocatore viola e poi passate ad Archibald.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

è

Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 E DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 1X,
PENTHIUM.

£ 99.900

Interplay

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB RAIDER

Eccoci alla seconda parte della completissima soluzione di *Tomb Raider*, a opera del nostro Simone Bechini. Se non volete perdervi nulla del capolavoro della Core, siete capitati nelle pagine che fanno esattamente al caso vostro. Buon divertimento!

Livello 8: The cistern

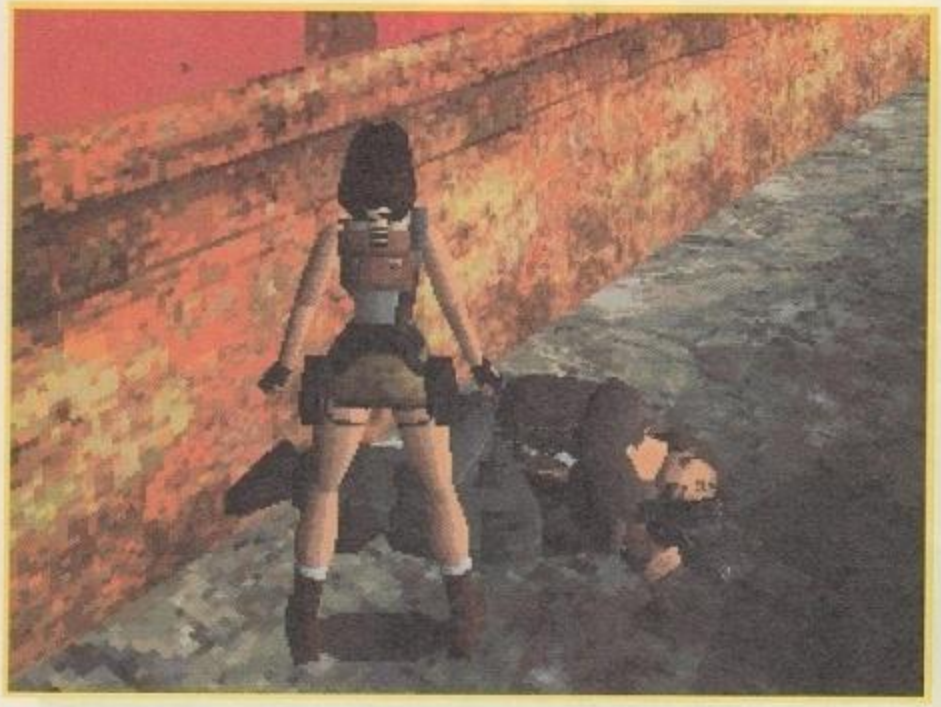
Un altro livello solo apparentemente complicato: tutto si svolge nella stanze attorno all'ambiente principale, in cui il livello dell'acqua è regolato da una leva nascosta nella stanza della cisterna.
Per prima cosa, innanzitutto, recuperate le due rusty key: la prima si trova sulla piattaforma più alta dell'ambiente principale. Per raggiungerla, dalla pensilina iniziale saltate a destra, poi fatevi tutte e due le crepe e infine arrampicatevi sopra. Per prendere la seconda chiave, invece, dovete passare dalla cisterna: dall'ambiente principale saltate su uno dei blocchi di pietra e da lì raggiungete una delle due balconate (NON quella con la serratura).
Nella cisterna, dopo aver allontanato Pierre, osservate la leva che regola il livello d'acqua e scoprite il primo SECRET, nell'angolo buio in alto, raggiungibile saltando sui condotti. Poi tuffatevi in acqua attraverso la grata metallica e raggiungete la stanza accanto per prendere la seconda chiave. Occhio poi ai topi e al costone di roccia che vi impedisce di saltare in avanti.
Le due rusty key servono per aprire le due stanzette sulla sinistra dell'ingresso. La seconda nasconde, oltre a tutto il resto, anche la gold key. La prima, invece, porta a qualcosa solo se il livello dell'acqua è basso (tornate quindi alla cisterna se necessario). Prima di far ritirare le acque, scoprite il secondo SECRET nella parte più buia della piscina (c'è un piccolo passaggio) ed entrate, sempre dalla piscina, nella stanza con le piattaforme infestate dai topi e una leva che dovete tirare per aprire la porta e prendere la prima silver key.
Tornati alla prima porta chiusa dalla rusty key, entrate, tenete a bada due gorilla e Pierre e saltate da una piattaforma all'altra fino a raggiungere quella più alta. Se volete le magnum, camminate fino al bordo, fate due passi indietro e saltate da fermi per atterrare accanto alle pistole. Poi scendete e rifate tutto. Per proseguire, invece, dovete effettuare un difficile salto in corsa con presa per aggrapparvi alla crepa. Poi scendete da basso, aprite la porta e salvate.
Uccisi i soliti topi ed evitati gli spuntoni, andate nella stanza con la porta chiusa e apritela con l'interruttore alla fine del corridoio in alto: raggiungetelo saltando ancora sui condotti a destra della porta. Salutate il solito Pierre, prendete la seconda silver key e uscite fuori passando per il condotto subacqueo che porta alla stanza dove avete trovato la prima chiave d'argento.
Per concludere il livello salite sull'altra balconata, tirate la roccia a sinistra della prima serratura per scoprire il terzo SECRET, entrate nella stanza col pavimento a scacchiera (cedevole) e tirate il masso mobile sulla destra. Saliteci immediatamente su per far agevolmente fuori il branco di leoni accorsi, trascinatelo nell'altra stanza per salire sul tetto e, tornati giù, gettatevi nel buco così scoperto.

Livello 9: Tomb of Tihocan

OK, siamo alla resa dei conti del secondo scenario: Tihocan era un grande re, quindi le sue spoglie sono molto ben difese. La prudenza e l'attenzione sono qui di conseguenza indispensabili.
In primis tornate subito su e respirate profondamente. La leva che abbassa il livello dell'acqua in fondo al condotto è infatti lontana, e avrete bisogno di tutto il fiato di Lara. Anche perché è facile confonderla con l'interruttore di metallo che apre la porta: ripeto, per abbassare il livello dell'acqua dovete tirare la leva in fondo al condotto, più in basso rispetto all'altra.
Nella stanza seguente salite sul blocco centrale senza curarvi troppo del masso mobile e delle frecce e azionate l'interruttore, che fa inondare la stanza. Scoprite il medikit nell'apertura in basso (dove c'era il masso) ed entrate nel corridoio "asciutto": solo però per rituffarvi di nuovo appena girato l'angolo. Cercate in profondità (sotto al condotto lungo) la leva che inverte la corrente, riemergete per riempire i polmoni d'aria e nuotate lungo il condotto per raggiungere la stanza con i due corridoi in alto.
Salvate e decidete se volete trovare il primo SECRET: per raggiungerlo prendete il passaggio di destra, sparate a Pierre, saltate le ganasce e liberatevi del coccodrillo.
Dovreste essere finiti in una stanza con un soffitto molto alto ed un pavimento verdino. Tre blocchi del pavimento hanno un disegno a quadretti, di colore metallico, diversi dagli altri: uno è sinistra delle scalette d'ingresso, gli altri due negli angoli della stanza. Saliteci su per aprire una porta nell'altro angolo della stanza.
Il cammino verso Tihocan prosegue col

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



corridoio di sinistra: per raggiungerlo prendete bene il tempo al pericolosissimo pendolo (che sia quello di E. A. Poe?) e correte in cima alla stanza della porta segreta. Passate dall'altra parte aggrappandovi sul bordo e spostandovi lungo la crepa.
Per prendere la gold key, azionate l'interruttore nel corridoio che c'è nell'angolo dall'altra parte dell'ingresso, salite su e saltate verso la crepa (NON verso la porta). Utilizzata la chiave, sentirete il suono dei secret, ma non emozionatevi: non avete scoperto niente di speciale. Saltate sulle rocce emerse per arrivare alla stanza con le porte: per aprirle, trascinate il masso sui pannelli con le scritte, poi saliteci su per eliminare gli animali sopraggiunti.
Recuperate le due chiavi nella stanza con i due massi rotolanti (saltate subito in avanti, ignorando il medikit) e in quella difesa dalle ganasce. Potrete così accedere allo scivolo. Il secondo SECRET è uno di quelli davvero difficili da trovare: fate un salto lungo con rincorsa verso la sinistra dello scivolo, poi continuate a saltare per atterrare su una piattaforma piana. Per arrivare alla nicchia, dovete effettuare cinque salti da fermo: avanti, sinistra, avanti, destra, avanti. Non tenete premuto il tasto di salto, ripetete la mossa appena Lara atterra. Scivolati in acqua, emergete subito sulla piattaforma grigia per liberarvi dall'alligatore, poi fatevi un giro intorno per ammirare l'abilità dei grafici della core e scoprire l'ingresso (chiuso) della tomba. Ritornate alla piattaforma grigia e raggiungete l'interruttore (saltando dal masso di sinistra verso quello in basso, poi arrampicatevi) che apre la porta del condotto subacqueo sotto la tomba (per trovarlo cercate nelle zone più luminose). Azionate la leva per aprire il portale d'ingresso al tempio di Tihocan.
Per far fuori le statue dei centauri (la seconda di solito prende vita più tardi...) saltate lateralmente, evitando le fireball che vi sparano ed eventualmente riparandovi all'interno della tomba. Infine (finalmente!) accommiatatevi da Pierre, prendete in prestito le sue magnum, lo Scion e la chiave d'oro e salite sulla balconata per accedere al sepolcro del secondo imperatore di Atlantide.

NEL FILMATO SEGUENTE...

Lara legge le iscrizioni nella tomba e scopre che Tihocan era uno dei due imperatori di Atlantide (non erano tre?), che sovravvisse alla caduta del Continente ma che morì senza figli e senza lasciare a nessuno la sua eredità di saggezza. Poi Lara unisce le due parti dello Scion e ha una tragica visione: gli imperatori di Atlantide erano effettivamente tre, uno dei quali, però, venne condannato per aver abusato del suo potere creando un'arma mostruosa. Con la successiva caduta di Atlantide, le tre parti dello Scion vennero nascoste in tre differenti santuari, uno dei quali è in Egitto...

TERZO SCENARIO: IL SANTUARIO

Con lo scenario egiziano le cose si complicano ulteriormente, sia dal punto di vista degli enigmi sia quanto a nemici, che qui cominciano a farsi davvero pericolosi: infatti, oltre alla solita rappresentanza animale (alligatori e pantere) troviamo qui i primi mostri (mummie e altro). Le armi disponibili, però, sono sempre le stesse, anche se le magnum dovrebbero rimpiazzare sempre, da qui in poi, le pistole convenzionali. Salvate poi la partita con una certa frequenza per evitare di dover ripetere passaggi particolarmente difficili.

LIVELLO 10: CITY OF KHAMOON

Innanzitutto saltate e aggrappatevi al passaggio sulla sinistra per attivare la leva che apre la porta in basso. Poi trascinate il blocco mobile inferiore per creare un ponte per quello superiore, da utilizzare per raggiungere la crepa e poi il corridoio che porta alla sfinge.
Prendete la chiave dietro alla testa della sfinge, e utilizzatela per aprire la porta nascosta dal blocco mobile sotto alla faccia. Entrate nella stanza delle statue, salite su e raggiungete il corridoio in fondo a destra. Già che ci siete, fate fuori in tutta comodità la pantera e preparatevi ad incontrarne una meno docile subito dopo. Nell'ambiente principale evitate il masso rotolante e andate nell'angolo opposto all'ingresso per scoprire il primo SECRET, raggiungibile con un salto in corsa sulle rocce inclinate. Tuffatevi poi in acqua per raggiungere la stanza con i blocchi mobili. Qui dovrete attivare l'interruttore sopra alla stanzina per creare una piattaforma dorata, che potrete raggiungere spostando opportunamente i blocchi. Salite dalla botola, attivate l'interruttore che apre il pavimento attorno alla statua del gatto e calatevi in basso, sulla tettoia del portale da cui proveniva il masso rotolante per raggiungere il secondo SECRET.
Calatevi con attenzione sotto alla statua del gatto ed entrate nell'apertura ben illuminata (l'altra conduce ad uno scivolo che termina in un gruppo di spuntoni...). Vi ritroverete così su una piattaforma che dà su una stanza buia. NON saltate giù, ma aprite la botola in alto utilizzando l'interruttore dietro l'angolo a sinistra per vederci più chiaro. Fate fuori le due pantere, attirandole se necessario penzolando dal cornicione e issandovi su appena sopraggiungono. Poi scendete, e correte verso il blocco di pietra grigia inclinato: con un po' di allenamento, dovreste riuscire a raggiungerlo prima che le nuove pantere vi saltino addosso. Salite sulla piattaforma centrale ed effettuate un salto lungo con presa per arrivare al terzo SECRET, la nicchia sulla sinistra.
Annientate anche le ultime due pantere, recuperate i medikit in fondo alle loro tane e preparatevi ad affrontare una pericolosa mummia in fondo al corridoio davanti al ponte.
In seguito salite al piano superiore, recuperate la saphire key sul blocco dorato di fronte sotto alla grata e saltate sulle piattaforme sopraelevate nella stanza delle statue per riempire di sabbia la stanza della mummia e raggiungere poi agevolmente il portale di fine livello.

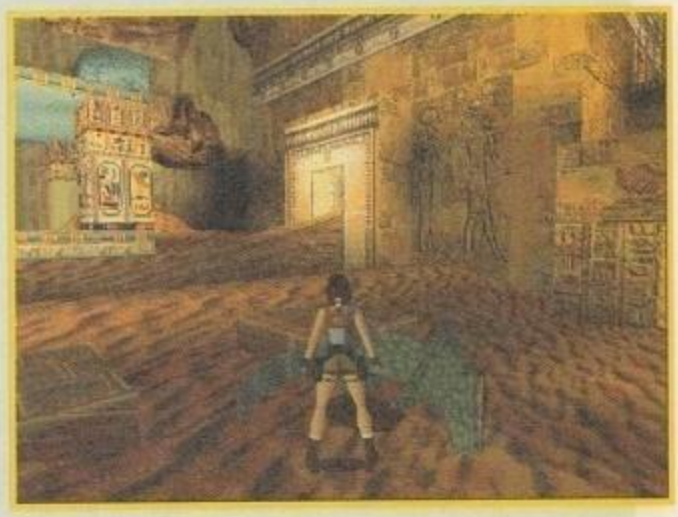
LIVELLO 11: OBELISK OF KHAMOON

Un livello lungo e insidioso, pieno di nemici (mummie e pantere) che sbucano fuori quando meno te l'aspetti: diffidate quindi dei momenti di calma e girate sempre armi in pugno. In principio, raggiunto il corridoio in alto a sinistra, dirigetevi verso la stanza con i quattro blocchi mobili. I

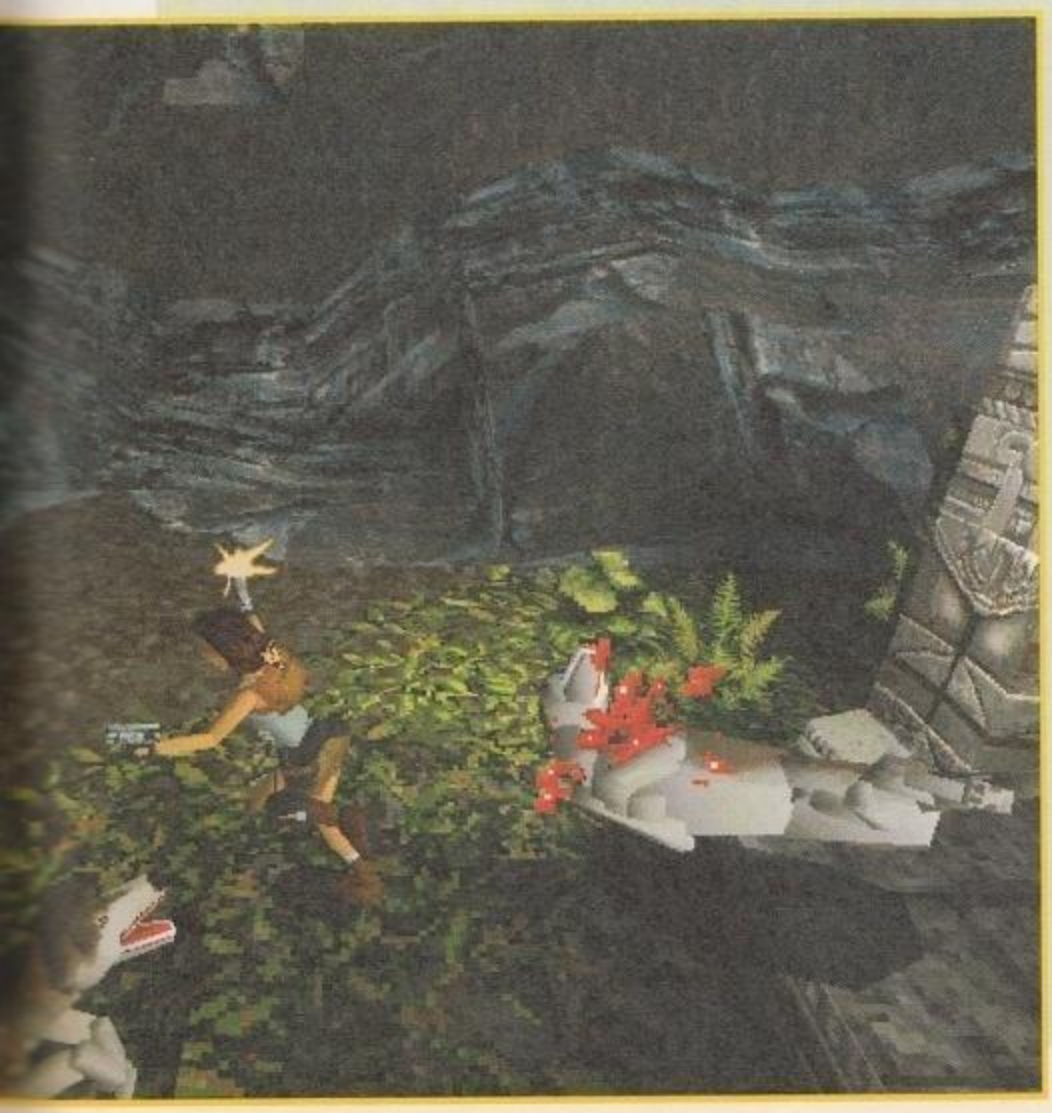
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

primi due (quelli di fronte all'ingresso) nascondono due pantere ed un medikit; gli altri, invece, celano qualche rifornimento ed una saphire key (in una nicchia sott'acqua, sulla destra del gong). Aprite poi la porta in fondo al corridoio iniziale per accedere all'ambiente principale, che chiameremo stanza dell'obelisco.
Da qui in poi, il vostro scopo sarà attivare i quattro interruttori che sbloccano i quattro ponti attorno all'obelisco, per poter accedere a quattro amuleti egiziani che serviranno in seguito. Le quattro leve possono essere raggiunte in diverso ordine, sempre partendo dalla stanza dell'obelisco. Di seguito analizziamo la via più rapida.
Innanzitutto, dalla piscina della stanza dell'obelisco, scendete lungo la discesa inclinata per raggiungere una stanza con un gran numero di colonne e piattaforme e due pantere pronte a farvi la festa. Salite fin su in cima, evitando di entrare nelle nicchie buie al terzo piano, che portano solo a due mummie parecchio irritate e nient'altro. Giunti in vetta, consegnate all'eterno riposo un'altra mummia, azionate il primo interruttore (davanti alla prima colonna) e camminate verso l'ultima colonna. Da lì, con un bel salto con rincorsa potrete raggiungere la piattaforma centrale, il primo SECRET. Con un ulteriore salto in corsa atterrerete dietro al gong in basso, sede del secondo SECRET. A questo punto, calatevi in basso e azionate la leva nell'angolo.
Quindi entrate nella stanza sotto al gong, dove osserverete un gran numero di piattaforme e alcune crepe. Salite in alto a sinistra e utilizzate la crepa per accedere al terzo SECRET; poi tornate al punto di partenza e saltate verso la piattaforma in basso (fa un po' male ma si risparmia un sacco di tempo), quindi dalla parte opposta per entrare nell'apertura sotto all'ingresso.
Azionate la leva e tornate in cima: attenzione, perché se passate dal fondo della stanza verrete immediatamente accolti da due mummie inferocite, quindi cercate di raggiungere alla svelta il blocco più basso.
Tornati nella stanza dell'obelisco, dovreste avere due ponti abbassati. Se volete, prendete subito gli amuleti, ma non c'è fretta: il viatico prosegue, infatti, nella stanza sulla destra dell'interruttore, dove troverete una lunga discesa e un'alta scalinata. Salite in cima e saltate verso la crepa, che utilizzerete per raggiungere la parte destra della stanza, con le piattaforme dorate. Entrate nella stanzetta e azionate la leva che trasforma la discesa dietro alla crepa in una scalinata: percorretela per arrivare alla stanza accanto a quella della prima leva, dove vi attendono altre due mummie, l'interruttore per aprire la porta dorata e la leva che abbassa il terzo ponte. Tornate sui vostri passi, giù dalle scale, poi calatevi nella stanza sabbiosa e, freddata la solita pantera, abbassate la leva nella nicchia di destra per uscire dal complesso e arrivare ai ponti.
L'ultima leva è nascosta sul lato di una finestra della stanza con le sedie ed il tavolino da scacchi difesa dall'ennesima mummia. La si può raggiungere saltando dagli altri ponti già abbassati o direttamente dalla stanza con i blocchi mobili, spostandoli opportunamente. Recuperati tutti gli idoli dell'obelisco, tuffatevi nella piscina e nuotate DIRETTAMENTE alla stanza successiva, senza indugiare nel condotto subacqueo per raccogliere gli oggetti: meglio tornare con calma dopo aver imparato per bene la strada.



La conclusione del livello è banale, ma non priva di ostacoli: tornate con attenzione alla stanza iniziale del livello precedente, dopo aver ripulito il cammino dalle solite mummie, collocate gli oggetti nel piccolo obelisco al centro della piscina ed entrate nel portale così aperto.



Livello 12: Sanctuary of the Scion

Il santuario è un livello davvero impegnativo, con una prima parte che mette a dura prova le qualità di saltatrice di Lara. Inoltre, cominciano a mostrarsi i demoni che ci terranno compagnia fino alla fine della nostra avventura...
Nella stanza iniziale osservate le due grate: dovremo recuperare la gemma sulla destra per aprire la porta sulla sinistra. Non sarà facile, e i due demoni che sopraggiungono dalle scalinate ce lo fanno subito presente a modo loro. Saltate sul blocco, scivolate giù a destra e osservate il masso chiaro in fondo, che vi servirà in seguito per una lunga e impervia scalata. Per il momento, però, dirigetevi a destra, in fondo al cortile, per un'altra scalata un po' più facile: fate attenzione alle ganasce, poi abbassate la leva e saltate subito verso la colonna con il medikit, quindi calatevi subito giù per abbattere il demone alato sopraggiunto.
Tornate alla roccia chiara e salite su alla seconda leva, che dovrete abbassare per aprire un'altra porta. Dopo aver ucciso il secondo demone volante proseguite la scalata costeggiando la parete rocciosa sulla destra della sfinge, fino a giungere ad una porticina con due corridoi: entrate in quello di destra e spingete il masso mobile, poi andate dall'altra parte e salite su. Fate fuori il centauro saltellando lateralmente e prendete il primo Ankh.
In seguito scendete sulla destra, fate fuori la mummia sul dorso della sfinge e calatevi dall'altra parte. Entrate nel corridoio e posizionatevi all'inizio della

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

discesa, nel mezzo: dovrete eseguire un difficile salto a metà della parete inclinata curvando in volo verso destra, per atterrare sulla piattaforma. Ci vuole un po' di esercizio, ma non è difficile. Poi scendete nella seconda piscina per recuperare la gold key sul fondo, quindi risalite e posizionatevi come prima davanti alla nuova discesa: per agguantare la passerella dovrete staccare proprio all'ultimo istante. Usate la chiave dorata nella serratura e voltatevi per far fuori il secondo centauro. Quindi entrate e recuperate il secondo Ankh. I due amuleti vanno collocati sopra la testa della sfinge, a cui si accede dal dorso effettuando un salto in corsa con presa dalla roccia inclinata. Inserito quello dalla parte della faccia, salvate perché dovrete cercare di trovare il SECRET più difficile di tutto il gioco: mettetevi con le spalle contro l'amuleto in basso e camminate verso sinistra, fino a quando Lara non si ferma. Se guardate in basso, leggermente sulla sinistra, dovreste scorgere delle munizioni sospese in aria: effettuate un salto con rincorsa per atterrare sulla piattaforma invisibile. Poi saltate verso la parete rocciosa e calatevi giù per eliminare un altro demone alato. A questo punto siete pronti per fare un bel salto nel vuoto di qualche decina di metri, entrando nella porta centrale sotto la faccia della sfinge. Nuotate verso il fondale, e azionate la leva in mezzo ai piedi della sfinge di destra, NON quello sopra! Verrete risucchiati una stanza con dei piloni, che utilizzerete per salire sulla testa dell'altra sfinge. Liberatevi del solito demone alato, calatevi giù e saltate verso l'altra sfinge: troverete un medikit DENTRO ad un orecchio! Per prenderlo, camminate fino al lecito, fate un salto in avanti e raccoglietelo. Poi fate un bel tuffo con rincorsa, azionate la leva sulla destra ed entrate nel condotto centrale (NON quello di prima). Giunti alla grata, prendete lo Scarab non uscite: ci sono due demoni ed un centauro ad attendervi, quindi aspettate che i due demoni vi attacchino all'interno del corridoio prima di battagliare allo scoperto con il centauro (saltando lateralmente per evitare le sue potenti fireball).

Infine, aprite la grata di sinistra, fate passare per sempre il mal di testa a quell'antipatico di Larson e impossessatevi dell'ultima parte dello Scion.

NEL FILMATO SEGUENTE...

Lara viene colta di sorpresa da miss Natla e dai suoi scagnozzi, che la disarmano e si appropriano del potentissimo amuleto. Non contenta, la simpatica biondina intima ai suoi di fare fuori la nostra eroina, che prontamente si getta nel fiume. Neanche le raffiche di mitra, però, intimoriscono Lara, che sale sulla sua splendida moto e raggiunge con vari funambolismi lo yacht dei rivali. Un lungo viaggio, nel sonno, la porta in vista di una misteriosa isola tropicale...

LA GRANDE PIRAMIDE

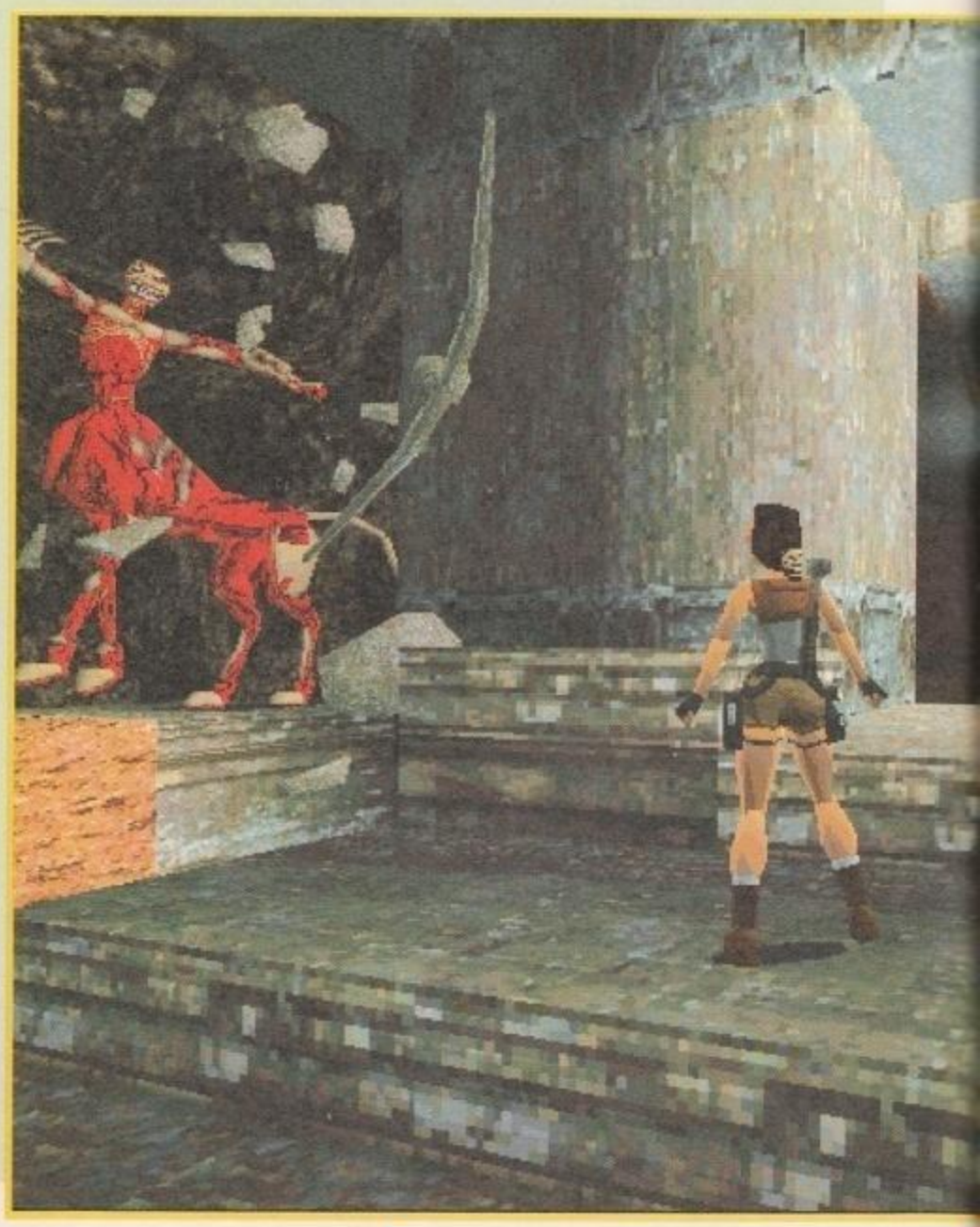
Non mi sembra giusto rovinarvi le sorprese che si celano nell'ultimo scenario di *Tomb Raider*, laddove questo capolavoro raggiunge l'apoteosi. Anche, com'è logico, quanto a difficoltà, quindi preparatevi ad affrontare le mille insidie del continente perduto...

LIVELLO 13: NATLA'S MINES

La miniera della Natla Technologies è un livello senza dubbio anomalo, con pochissimi nemici ma alcuni difficili enigmi da risolvere con intelligenza e colpo d'occhio. All'inizio nuotate in avanti ed emergete sotto alla cascata: tirate la leva dietro l'angolo e raggiungete il cancello di legno bloccato. Per aprirlo tornate al porticciolo e risalite dall'altra parte della cascata: correte poi nella stanza bloccata dal trenino, tirate il blocco mobile ed azionate la leva. Quindi tornate indietro e saltate verso i cavalletti, poi scendete lungo il corridoio e arriverete ad una stanza con un prefabbricato sospeso in aria: per ora ignoratelo e andate avanti, verso l'altra stanza. Qui utilizzate il blocco mobile per salire sul tetto del prefabbricato di destra, che ha un angolo del tetto cedevole. Cadete giù e azionate la leva per rimuovere l'attracco della barca nel porto. Tornate laggiù, e utilizzate la barca per salire dall'altra parte della roccia, verso i blocchi di legno: giungerete in una stanza piena di blocchi della Natla's Technologies. Tirate e spingete a sinistra quello mobile (contraddistinto, come tutti gli altri blocchi mobili di questo tipo, da uno sfregio), poi fate lo stesso con l'altro per accedere all'interruttore che sposta il trenino. Dirigetevi quindi in quella stanza, spingete il blocco in fondo alle rotaie e saliteci su per accedere, sopra, alla leva che apre la porta accanto al nastro trasportatore di cui ci occuperemo dopo.

A questo punto, scendete giù e girate l'angolo per accedere a uno stanzone con colata lavica e crateri vari: qui vi aspettano un fusibile ed il primo boss ("Ain't nothing personal..."). Prendete il primo e fuggite dal secondo, visto che non avete armi! Tornate quindi di corsa alla stanza col prefabbricato sospeso: dovrete trovare altri due fusibili per abbassarlo.

Per recuperare il primo fusibile, superate il cancello di legno nella stanza dei due prefabbricati e fermatevi subito dopo la piccola buca PRIMA del cavalletto: dovete raggiungere l'uscita in fondo a destra con una corsa ad ostacoli (correte tenendo premuto il tasto di salto) prima che sopraggiunga il masso rotolante sulla destra. Recuperate il fusibile, evitate i due massi rotolanti e uscite salendo sulla piattaforma da cui è partito il masso iniziale.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il secondo fusibile è incastrato nel nastro trasportatore raggiungibile dalla stanza dei due capannoni con il passaggio sulla sinistra: per liberare il congegno, attivate l'interruttore dietro alla porta aperta in precedenza. Poi tornate al prefabbricato sospeso e abbassatelo inserendo i tre fusibili nell'apposito circuito. Quindi entrateci dentro dalla porta per recuperare le pistole (finalmente!) e salite sul tetto per saltare verso l'apertura in alto. Subito dopo, in alto a destra, trovate il passaggio che conduce al primo SECRET.
È tempo di saldare i conti con gli scagnozzi di miss Natla: per primo tocca al cowboy della stanza con la colata lavica. Dopo averlo steso riprendetevi le vostre ben più efficaci magnum. Saltate quindi perso l'interruttore sulla destra, tentando di aggrapparvi: non ci riuscirete, ma se tutto va bene vi ritroverete appesi più in basso. Passate alla crepa più sotto (lasciate un attimo il tasto azione e ripremetelo subito) e passate dall'altra parte della lava. In fondo al corridoio vi attende una bella serie di salti tra i lapilli infuocato, quindi salvate e concentratevi. Nella stanza con le colonne inclinate, individuate quelle accessibili e tenete d'occhio il muro di destra, in cui è nascosto un passaggio verso il secondo SECRET: premete SUBITO il blocco, quindi, dopo l'arrivo del masso, entrate nella galleria ferroviaria, rifornitevi e uscite dal buco sul soffitto. Alla fine dei salti sulle colonne, girate l'angolo con calma per evitare la solita trappola, poi utilizzate il blocco di TNT mobile (quello in fondo a destra) per salire sul passaggio nella stanza accanto, bloccata da una serie di rocce: per aprirvi la strada dovete attivare l'interruttore in alto nella stanza della colata lavica, difeso ora solo da qualche masso rotolante e da un doppio salto non troppo difficile.
Realizzato il traforo, giungerete in una grande stanza con una discesa ed un sacco di colonne: salvate e arrestate la corsa dello skater ("You must be firing at me"), ottenendo così il giocattolo definitivo, la sua coppia di UZI. Già che ci siete, scoprite anche l'ultimo SECRET nell'unica fossa (sulla sinistra) che contiene acqua e non lava. Poi uscite in cima alla salita, evitate i soliti massi rotolanti e salite in cima alle rocce.
Apritevi la strada nella stanze con i massi mobili spingendo i primi due e maneggiando gli altri in modo da arrivare ad una leva (da abbassare) ed una porta che però si chiude prima che possiate uscire: tornate allora all'inizio di quest'ultima sezione per incontrare l'ultimo amico ("Say cheese") che con la sua morte ci renderà il fucile. Infine salite in cima alla piramide sfruttando i blocchi scavati, saltate con rincorsa verso il muro e aprite a stanza che contiene la chiave d'ingresso alla piramide.

NEL FILMATO SEGUENTE...

Miss Natla entra in una strana stanza, mette a posto lo Scion completo e... la meravigliosa piramide dorata di Atlantide torna a risplendere!

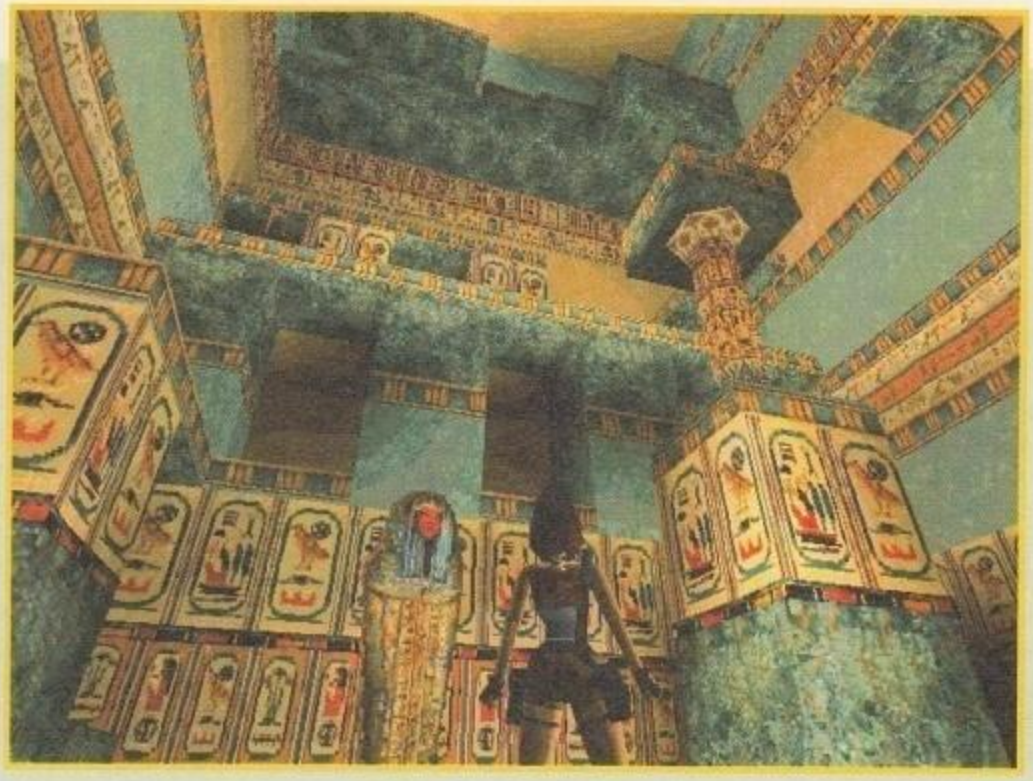
LIVELLO 14: ATLANTIS

Forse il livello più difficile, sicuramente il più emozionante: un inevitabile brivido di angoscia e terrore vi terrà compagnia nell'esplorazione della piramide di Atlantide, dove si celano tremendi nemici, mortali trabocchetti e terribili segreti. L'unico aspetto agevole di questo livello è la sua linearità: la strada verso la vetta della piramide è unica, non ci si può sbagliare sulla via da percorrere.
All'inizio fate fuori i demoni che escono dagli incubatori (quelli che stanno per esplodere hanno i tubi accanto in movimento), poi salite al piano superiore dalla porta a sinistra del portale chiuso, attivate gli interruttori nelle due nicchie in fondo e tornate giù dalla porta di destra per attivare la leva che apre il portale.
Giungerete così all'ambiente principale della piramide, dove vi accoglierà (come sempre, in questa stanza) un demone alato. Date un'occhiata in alto per ammirare tutti i delicati salti che dovrete affrontare, poi mettetevi spalle alla lava, calatevi giù e aggrappatevi alla piattaforma di sotto per arrivare al primo SECRET. Ripetete il giochetto con la crepa in basso a destra nella stanza successiva per aprire la porta. Saltate poi in avanti e fuggite senza curarvi del demone. Tuffatevi in piscina, e attivare la leva sulla destra, che apre temporaneamente la porta di uscita: per raggiungerla, saltate sui blocchi appianati; da quello più alto, in fondo a sinistra, si possono raggiungere due blocchi di colore normale ma utilizzabili per raggiungere il secondo SECRET. Calatevi nella stanza con i blocchi di pietra, raggiungete la leva superiore sfruttando i blocchi inclinati, quindi abbassate la leva in cima alla salita per aprire la porta d'uscita.

Dopo una nuotatina (non scordate la leva sulla destra) e un bel salto, vi attende una stanza con cinque leve e quattro mostri assai cattivi: in caso di difficoltà gettatevi in acqua o medicatevi. Aperti i tre cancelli, proseguite sott'acqua, per arrivare ad una stanza con una pietra che rotola giù bloccando l'uscita: fermatela spingendo il blocco mobile contro al muro.
Effettuato il solito salto, abbattete i due demoni alati nella stanza con le discese e saltate dalla parte opposta atterrando sulla parte organica (quella rossa). Quindi affrontate la stanza con il passaggio centrale accidentato, saltando verso sinistra, quindi al centro, poi verso la parte di destra dove troverete un interruttore in alto ed un'uscita nascosta da un blocco di pietra in basso. Superate le ganasce, saltate verso destra, nel punto in cui avete eliminato due demoni.
La stanza della lava, con i blocchi mobili, è la più facile di tutto il livello. Alla fine, però, salvate perché vi aspetta il terzo SECRET, difficile e realizzabile solo in prima battuta: dovete infatti eliminare i tre demoni in tempo per raggiungere la porta in cima al corridoio a destra. Se non

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



siete abbastanza veloci, la porta si chiude e non c'è verso di riaprirla: quindi sparate veloci e cominciate a correre appena resta in vita un solo demone. Poi entrate nel corridoio, azionate la leva solo se siete masochisti e volete scappare in tutta fretta da una colata di lava e saltate su nel passaggio sulla sinistra.
L'ultimo salto prelude ad un trabocchetto abbastanza facile a base di frecce, ganasce e masso rotolante (fate rotolare il masso, saltate di lato e salite con calma), che conduce alla stanza del trono. Qui spingete l'unico masso mobile, poi salvate davanti alla porta con le due leve: abbassandole, infatti, si apre il pavimento sotto, finendo in un trabocchetto di facile soluzione (saltate avanti e indietro per evitare il masso o saltate subito per evitare di finire sugli spuntoni) che porta al vero meccanismo di apertura della porta.
Siamo vicini alla fine, quindi i nemici si fanno insidiosi: sbarazzatevi del centauro e dei due demoni, poi scendete giù e sparate ai due demoni, quindi NON SPARATE e ammirate la perla di *Tomb Raider*: l'alter ego diabolico di Lara Croft! Per risolvere l'enigma, osservate la simmetria della stanza, interrotta solo dalla presenza dell'interruttore a tempo che comanda la botola: attivatelo e saltate dalla parte opposta della stanza per far cadere nel cratere il demone.
Infine liberatevi degli ultimi nemici, correte ad attivare gli interruttori a tempo che aprono la porta (a destra) e creano il ponte (a sinistra) e cercate di prendere lo Scion nella stanza vista nel filmato precedente.

NEL FILMATO SEGUENTE...

La visione rivelatoria: il terzo imperatore di Atlantide era proprio Natla, alias Jacqueline, condannata all'ibernazione da Qualopec (il primo che parla) e Tihocan (il secondo) per aver abusato dei suoi poteri con il tentativo di creazione di nuove razze di guerrieri (i demoni che avete affrontato). Risulta così finalmente comprensibile la sequenza introduttiva del gioco, in cui Natla ritorna in vita in seguito all'esplosione di Los Alamos.
Entra poi in scena la Natla moderna, che spiega a Lara il suo folle progetto di evoluzione della razza umana, che sta per completarsi con la creazione di un nuovo, terribile mostro...

LIVELLO 15: THE GREAT PYRAMID

Siamo alla resa dei conti: per prima cosa ve la dovete vedere con il mostro gigante, a cui dovete sparare a volontà cercando di non cadere giù dalla terrazza. Ci sono molte tattiche differenti, ma tutte e hanno in comune la grande mobilità che dovete mantenere per evitare di essere schiacciati dal colosso. Freddato il nemico più minaccioso, resta da uscire dalla piramide: entrate nella porticina e spingete il masso in basso fino in fondo, poi quello in alto per salire verso le ganasce. Poi entrate nel corridoio di destra, spingete il blocco e spostatelo contro la porta chiusa, per poterla aprire abbassando la solita leva. Quindi iniziate la serie di salti sui blocchi piani ai lati della lava. Se però dopo i primi salti vi voltate, vedrete che indietro si è formato un ponte che vi permette si accedere al primo SECRET, da cui si esce attivando due volte la leva. A questo punto inizia un lungo corridoio con due massi che vi rotolano contro: evitateli saltando all'indietro e poi lateralmente.

Giungerete così nella stanza dello Scion, che dovrete distruggere per porre fine all'enorme potere della civiltà di Atlantide: inizierà così una serie di esplosioni e terremoti che vi accompagnerà fino alla fine. Procede, dopo aver eliminato la solita orda di demoni, calandovi dalle rocce sulla destra, quindi utilizzate le crepe per passare dall'altra parte della stanza, ignorando le frecce. Scendete lungo la discesa successiva stando sulla destra, per evitare il masso rotolante, e saltate dal bordo verso sinistra, prendendo il tempo al micidiale pendolo. Quindi CAMMINATE tra gli spuntoni e arrestatevi davanti ai blocchi inclinati in mezzo alla lava. Si nasconde infatti qui il secondo SECRET: aggrappatevi alla crepa invisibile PRIMA di quella visibile, sulla sinistra, subito dopo la fine della piattaforma, e sfruttatela per arrivare sul piano rialzato in fondo alla stanza. Per scendere, utilizzate il blocco inclinato in basso. Il corridoio che segue è caratterizzato da due massi rotolanti, da evitare oltrepassando di corsa il pendolo e ignorando il medikit. Poi fermatevi e prendete il tempo al pendolo per realizzare il salto decisivo in fondo alla discesa. Da qui correte al centro della stanza, saltando verso metà e ignorando il medikit per evitare la lava, poi aprite la porta e salvate. Vi attende infatti un trabocchetto semplice ma insidioso: correte incontro al primo masso (che vi passerà sopra la testa), arrestandovi solo sul bordo; quindi aggrappatevi all'inizio della salita successiva per far rotolare il secondo masso sopra di voi. Le fiamme potrebbero rievocare vecchi incubi a qualcuno (ricordate il palazzo di re Mida?) ma qui le cose sono semplici: con un salto lungo con rincorsa e presa, un salto da fermo e un altro salto come il primo la pratica è archiviata. Resta un ultimo dubbio: come scendere sul fondo della profondissima stanza del pendolo? Niente paura: camminate fino al bordo, andate indietro e fate un passettino ancora indietro; quindi prendete il tempo al pendolo, partite e fate due salti in corsa, senza lasciare il tasto di salto, per arrivare al terzo SECRET (ATTENZIONE: per un bug del gioco, talvolta non viene registrato. Comunque, per ammissione della stessa Eidos, questo è effettivamente l'ultimo secret del gioco). Per scendere, poi, andate sul bordo e saltate in avanti da fermo.
Alla base della piramide, l'ultimo incontro della nostra avventura: Natla, tramutatasi in demone, ci teneva a salutarvi di persona. Donatele l'eterno riposo stendendola per due volte sul pavimento di quella che diventerà così la terza tomba degli imperatori di Atlantide. Infine, iniziate il viatico dei salti finali, partendo dalla salita nascosta dietro alle rocce grigie: avrete così finalmente portato in salvo Lara Croft, la più affascinante eroina della storia dei videogiochi, e messo fine all'inquietante civiltà del Continente Perduto.

Ora potrete rigiocare *Tomb Raider* fin dall'inizio con tutte le armi e infinite munizioni - magari dopo aver equipaggiato il vostro PC con una scheda video acceleratrice 3D, con cui il gioco diventa l'esperienza videoludica più sconvolgente della storia!
Inoltre potrete utilizzare i cheat code su cui ho finora taciuto: passo avanti, passo indietro, tre giri completi e salto avanti per passare al livello successivo, stessa cosa ma con salto indietro finale per ottenere tutte le armi.
Per qualunque informazione o chiarimento, sono comunque a vostra disposizione al solito indirizzo: Simone.Bechini@bbs.infosquare.it.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEISURE SUIT LARRY 7

LOVE FOR SAIL

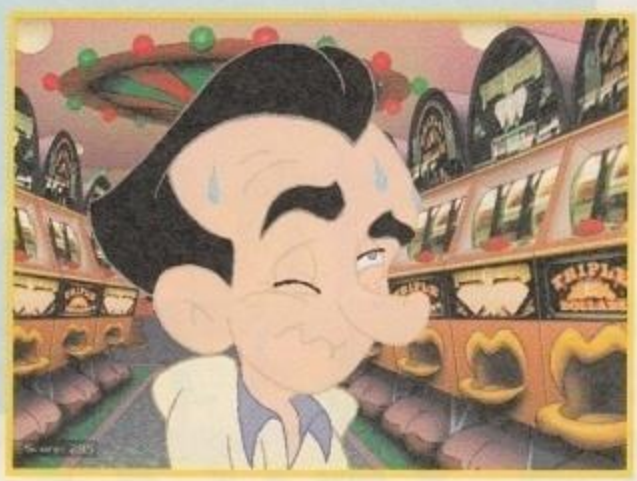
I Paglianti Bros vi guidano nella soluzione della seconda parte del divertentissimo settimo episodio delle disavventure di Larry. Vediamo, dunque, come risolvere le ultime prove che separano il nostro eroe dal letto della biondissima "capitana" della nave dell'amore!

Torneo di Craps

Tempo di tentare la fortuna, a quanto pare. Andate nella sala da pranzo, mangiate i soliti fagioli, quindi raggiungete il casinò, avvicinatevi al tavolo da gioco e selezionate la voce "Fart" (preferiamo non tradurre) per allontanare la ressa. Parlate al croupier e giocate - ovviamente, perderete. Utilizzate allora la carta igenica sui dadi truccati, chiedete di giocare, e utilizzate i vostri dadi al posto di quelli dati dal croupier per giocare. Manco a dirlo, inizierete a vincere. Dopo qualche giocata, verrete avvicinati da una certa Dewmi Moore, che vi inviterà a una partita privata a Strip Liar's Dice. Ovviamente accetterete, e vi ritroverete nella stanza (ben diversa dalla vostra) di Dewmi. Il gioco che vi propone, tutto sommato, è anche divertente. Disporrete ognuno di cinque dadi, e dovrete scommettere sul numero di ripetizioni di un certo numero. Ad esempio, se nella vostra giocata vedete un tre, un quattro e tre cinque, potete scommetere che in totale, considerando anche la giocata nascosta di Dewmi, ci sono almeno tre cinque (i vostri) e azzardare che ce ne sia almeno un altro nella giocata di Dewmi. Anche se sembra complesso, vedrete che è abbastanza semplice vincere, una volta capito il meccanismo, anche perché Dewmi non è poi molto brava. Vi conviene salvare all'inizio della partita e ogni volta che vincete, e ricaricare se la situazione si mette male. Ogni volta che vincerete, toglierete un dado alla vostra avversaria, riducendo così le sue possibilità di vincere. Dewmi si toglierà un capo del suo già ridotto abbigliamento ogni volta che questo accadrà. Alla fine, dopo aver perso tutti i dadi ed essere rimasta in reggiseno, vi drogherà, e vi ritroverete nel vostro solito appartamento. E anche questa è fatta!

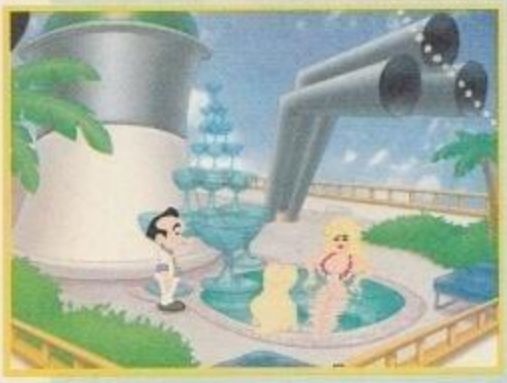
Il Torneo di lancio del Ferro di Cavallo

Potete immaginare qualcosa di più assurdo? Beh, ormai i programmatori della Sierra non dovrebbero più stupirci.
Quando vi sarete ripresi dall'incontro con Dewmi, tornate nella sua stanza e prendete la Polvere Orgasmica (Orgasmic Powder) che si trova sul tavolo a sinistra. Tornate da Peggy (la piratessa che gironzola sul Promenade Deck) e chiedetele del "Cabin Boy", della "Break Room" e dei "Locker" (quest'ultimo argomento sarà disponibile solo se avrete esaminato e tentato di aprire i lucchetti nella stanza "Emplooyes Only"). Chiedetele la combinazione, ritornate davanti ai lucchetti nella "Emplooyes Only" e aprite il secondo dell'ultima fila in basso, partendo da sinistra, inserendo la combinazione "38-24-36". Incontrete, dopo il solito disastroso avvenimento tipico del nostro Larry, Xqwzts, una specie di porno-fachiro, che è solito spiare gli ospiti della nave. Chiedetegli delle "Dirty Pictures" e compratele, ritornate nel Das Grande Atriumo e parlate con Peter the Pursuer (il tizio alla reception) utilizzando tutti gli argomenti. Utilizzate il telefono bianco attaccato alla colonna di destra e chiamate Pranks, poi uscite dall'inquadratura e cliccate sul Dildo nascosto due terrazze più in alto. Tornate da Peggy e chiedetele informazioni su Xqwzts - scoprirete che ha un bisogno disperato di un passaporto. Tornate da Peter (nella reception) e chiedetegli indietro il vostro passaporto. Pretenderà però un documento di identità con foto. Beh, non vi resta che costruirvelo! Utilizzate la mucillaggine (trovata in biblioteca) sulla foto, e poi incollatela sulla chiave magnetica della vostra stanza. Mostrate il tutto a Peter per ottenere il vostro passaporto.
Tornate da Xqwzts, consegnategli il passaporto, quindi prendete la chiave ("custodial key") che lascia nel suo rifugio prima di sparire. A questo punto, dovrete andare a caccia del ventitresimo Dildo, che è nascosto nella schermata dei crediti dei programmatori: selezionate "Help" dal menu a tendina e poi "About", per trovare il "Where's Dildo?".
Andate poi alla BallRoom per trovare (e leggere) un biglietto di Jamie Lee, quindi tornate nella vostra stanza. Tentate di "tirare la corda" della vostra toilette, e vi accorgerete che manca (da diversi anni, per giunta), l'allacciamento al sistema idrico della nave. Nessun problema! Collegate



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

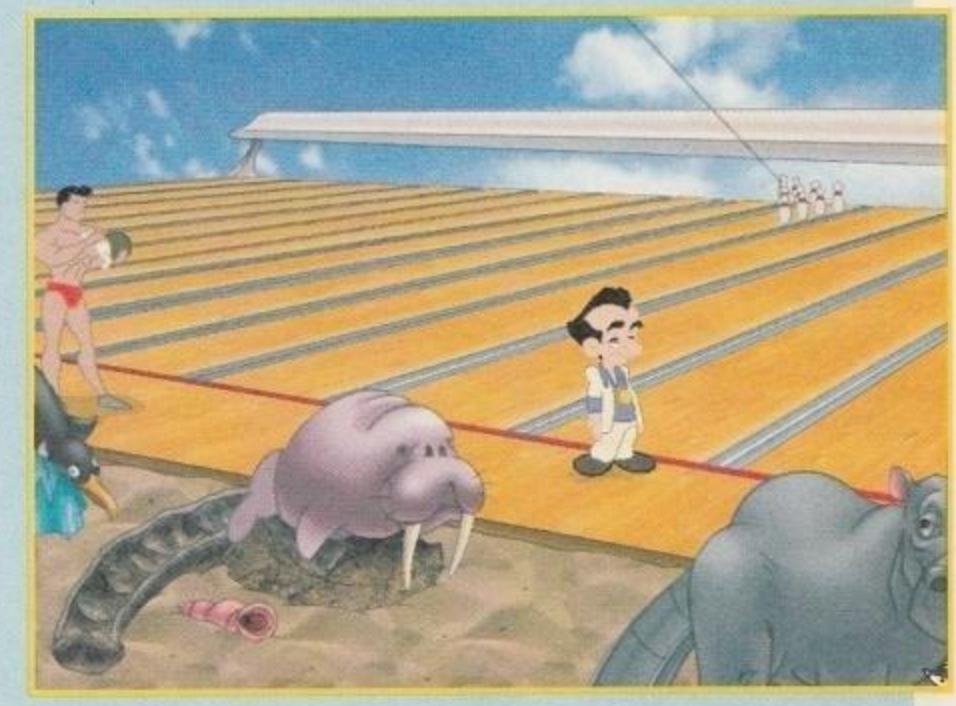
http://www.oldgamesitalia.net/



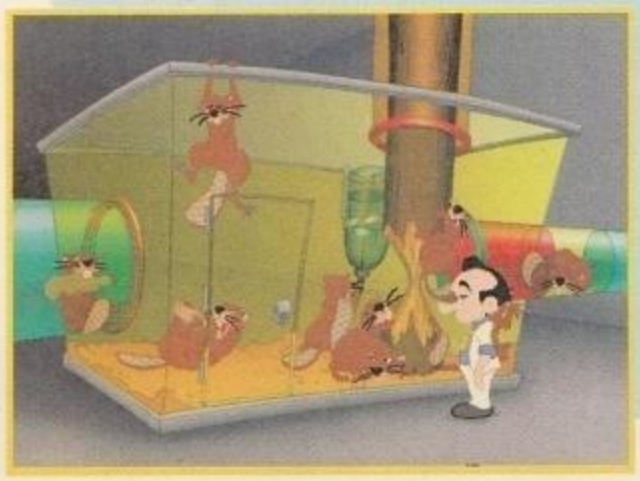
il rubinetto a destra con la toilette utilizzando il tubo antincendio, quindi collaudate il vostro espediente.
Dirigetevi al Poop Deck (si trova a poppa, è difficile scorgerlo dato che non è evidenziato da un colore differente dal ponte) e parlate con le due biondone da urlo, le Juggs, utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione. Tornate al Proud Lil's Seaman e uscite verso sud - arriverete a un bar. Parlate con il barista, cliccate sul Dildo (è nascosto sulla sinistra, si intravede appena), poi chiedetegli un "Gigantic Erection" (il coktail di Drew), e mentre è fuori portata, uscite dalla schermata ravvicinata ed entrate nella porta a sinistra. Si tratta proprio del camerino delle Juggs. Scambiate il deodorante con il silicone in vostro possesso, quindi cliccate sul Dildo (dietro alla balle di paglia) e, prima di uscire, premete il pulsante rosso nella libreria. Uscite, consumate il vostro cocktail, salite le scale e sostituite (dovete aver rotto il bulbo normale) la lampada con il vostro faro a infrarossi. Tornate dal barista, chiedetegli un altro "Gigantic Erection", entrate nuovamente nel camerino delle Juggs e premete una seconda volta il pulsante rosso. Uscite dalla locazione, andate da qualsiasi altra parte (la vostra cabina, ad esempio), e poi tornate nel Proud Lil's Seaman per assistere (e prendere parte!) all'esibizione delle Juggs.
Dopo il conturbante concerto, ritornate al Proud Lil's Seaman, salite sul palco passando per la scaletta a sinistra, e prendete la cintura con le lampade ("chase light"), andate verso sinistra e prendete il telecomando.
Tempo di giocare. Andate sul luogo della gara di tiro del ferro di cavallo, inserite la vostra scheda nel "didietro" del centauro, e giocate - ovviamente, perderete miseramente. Tornate nel Sculpture Garden, salite le scale attorno ai resti della statua che avete in precedenza distrutto, e legate la cintura con le luci al punteruolo metallico che spunta da soffitto (che, in caso non l'abbiate capito, è il fondo dell'obiettivo della gara di tiro). Tornate dal centauro, rinserite la scheda al solito posto, quindi utilizzate il telecomando e lanciate i ferri di cavallo, infine riprendetevi la scheda segnapunti.

Il Torneo di Bowling

Per prima cosa, andate nella locazione dove si svolge il torneo di bowling, inserite la vostra scheda segnapunti tra i denti del tricheco, e provate a giocare - perderete, tanto per cambiare. Cliccate sul Dildo nascosto dietro al rinoceronte, poi ritornate nella stanza di Xqwzts e utilizzate il cacciavite sulla grata per arrivare in una locazione molto... buia.

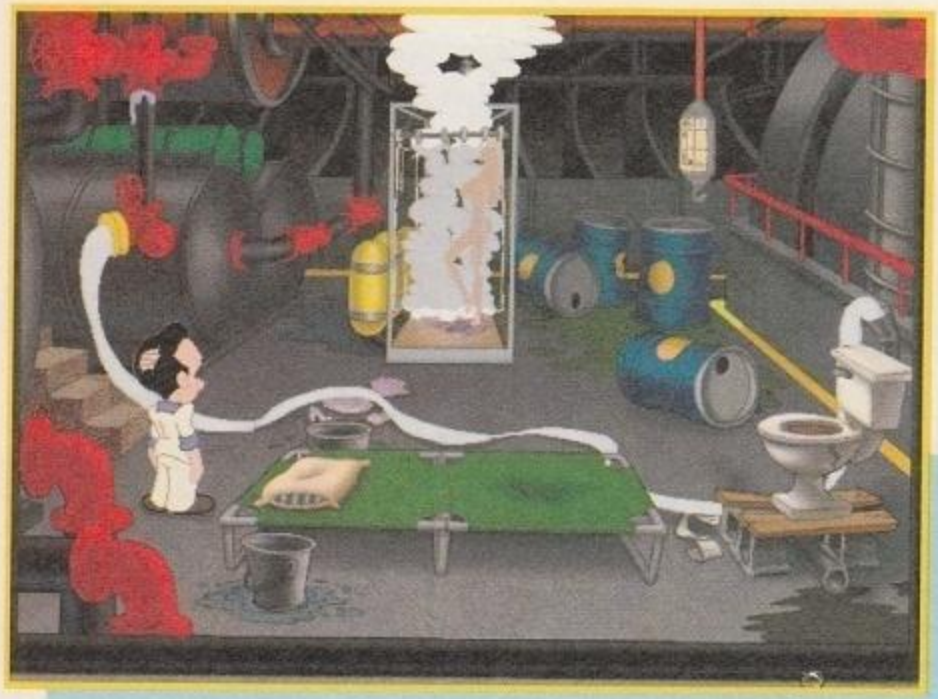


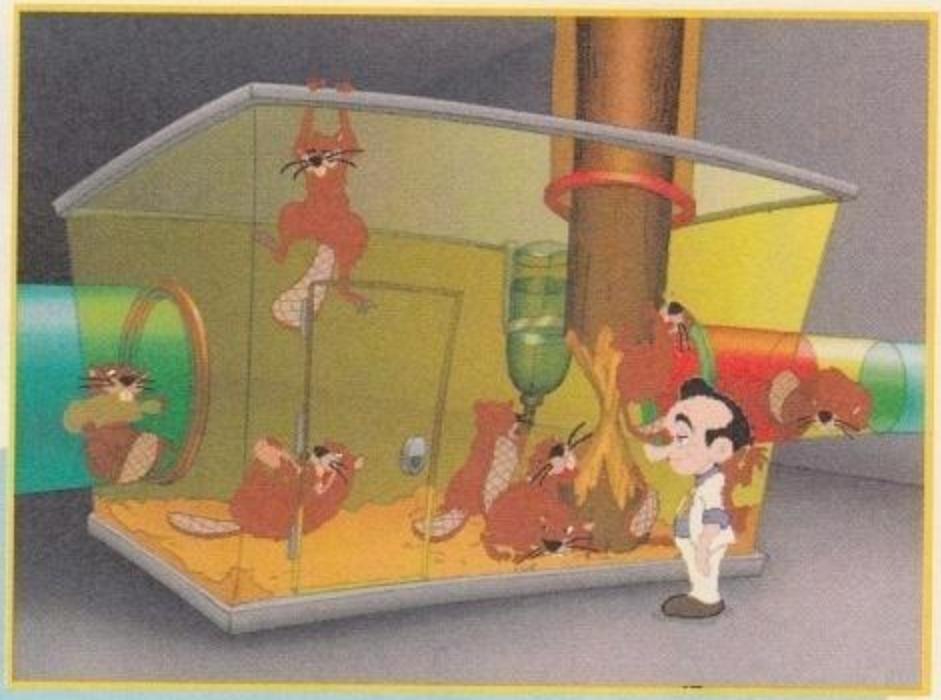
Come al solito, traviserete quello che sentirete, quindi cliccate su voi stessi (Larry si trova sulla destra dello schermo) e selezionate "Undress". Dopo l'usuale figuraccia, vi ritroverete nella vostra stanza, dove incontrerete la Signora in Nero, con cui avrete una discussione basata su doppi sensi che il nostro Larry comprenderà alla sua maniera. Dopo la "prova" della Signora in Nero, prendete il fazzoletto ("hanky") cadutole per terra, e tornate nella stanza della Prova del Dessert (per arrivarci, invece di passare dalla grata, potete passare dalla Sala da Pranzo, attraverso la porta in fondo alla stanza). Esaminando la sedia in basso a sinistra (rispetto al tavolo), scoprirete il profumo della Signora in Nero, e troverete un'assicurazione miliardaria intestata alla vostra nuova conoscenza femminile. Ritornate da Peter alla reception e chiedetegli informazioni sulla signora Boning - ovviamente, si rifiuterà di collaborare. Utilizzate allora il telefono di cortesia (quello bianco, appeso alla colonna a destra) per chiamare due o tre volte la stanza dei Boning, quindi avvicinatevi al bancone della reception e chiedete a Peter informazioni sul vostro conto. Mentre Peter sparisce dalla circolazione, esaminate il telefono sul bancone e premete il pulsante rosso - avete finalmente scoperto dove alloggiano i Boning.



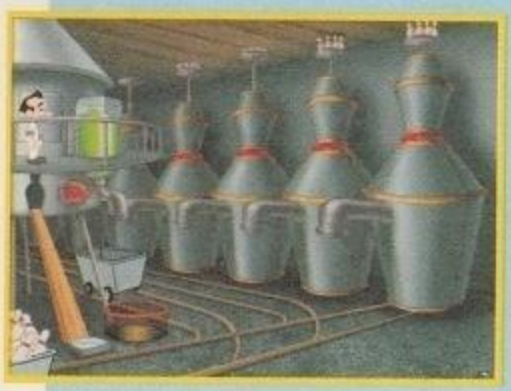
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Non perdete tempo, e selezionate l'alloggio imperiale (è la nuova locazione a mezzaluna viola sul secondo ponte). Aprite il cancello, entrate nella stanza buia e "datevi da fare" con la figura stesa sul letto (che schifo!). Arriverà Annette Boning, alias la Signora in Nero, e finalmente capirete qualcosa. Dopo essere tornati nella vostra stanza per rivestirvi (ormai è un'abitudine), effettuate un'altra visita ai Boning (anzi, alla Boning, grazie al vostro aiuto), suonate il campanello rosso a sinistra del cancello e consegnate ad Annette la polizza assicurativa in cambio di circa mezzo milione di dollari.
Tempo di completare il Torneo di Bowling. Andate nella stiva posteriore ("aft hold"), utilizzate la chiave di Xqwzts nella maniglia a rotella e arriverete proprio sotto alle piste di bowling. Aprite lo sportello alla vostra sinistra e spruzzatevi dentro il deodorante, quindi versate un po' di "ritrovato" KZ sul fazzoletto di Annette, tornate alle piste di bowling, prendete una palla inserendo la vostra scheda segnapunti nel tricheco, strofinatevi sopra il fazzoletto impregnato di KZ e tirate la palla per totalizzare il punteggio più alto della storia del bowling!



La Gara di Cucina

Andate nella cucina, cliccate sul Dildo nascosto tra le salsicce, e prendete il pesce con il giornale attorno, il sale e l'olio, ("pot") dal tavolo a sinistra e utilizzate il CaviarMaster 2000. Leggete poi il giornale appena raccolto per scoprire un'interessantissima ricetta, che fa proprio al vostro caso: gli ingredienti richiesti sono succo di lime, sale, latte di castoro (!), kumquat e delle alghe. Per prima cosa, andate al bar del Proud Lil's Seaman e chiedete un succo di lime, quindi dirigetevi verso la stiva inferiore di poppa ("lower aft hold"), aprite la porta con la solita chiave del fachiro, quindi cliccate su uno qualsiasi dei castori nella gabbia, selezionate "Other" e digitate "Milk". Se avete già preso il kumquat dal cespuglio a forma di pecora dal ponte, vi mancherà solo un ingrediente, ovvero le alghe.

Per prima cosa, andate in il libreria e leggete il libro a sinistra sul pioniere del volo Fokker e quello a destra sull'elettromagnetismo, poi ritornate da Drew (vi ricordate? È la biondina che prende il sole nella piscina - per strada troverete un altro Dildo). Iniziate a parlare di Fokker, e scoprirete che Drew verrebbe nella vostra camera, ma purtroppo non ha vestiti. Andate allora nella stiva di prua ("forward hold") e riceverete automaticamente la valigia di Drew sulla testa (comodo, no?). In questa stiva troverete anche l'ultimo Dildo. Ritornate da Drew, ditele che avete la sua valigia, quindi portatela nella vostra stanza. Deciderà però di farsi una doccia, che durerà un po' troppo. Per convincerla a uscire, tirate la corda della vostra toilette (funzionerà solo se precedentemente avrete collegato lo scarico al rubinetto a sinistra con il tubo antincendio). Drew uscirà, abbastanza contrariata e furiosa dalla doccia (purtroppo, non rientrerà nella lista delle vostre "conquiste"). Raggiungete una locazione qualsiasi, poi tornate nella vostra stanza: sul fondo della doccia troverete le tanto agognate alghe ("mold") che vi servono per completare la ricetta. Andate in cucina, utilizzate il latte di castoro sul CyberCheese 2000 (a forma di toilette, sul tavolo al centro) per creare del formaggio di castoro, utilizzatevi insieme del kumquat. Da solo, il vostro pranzetto non vincerà nulla, tuttavia. Dovrete quindi arricchirlo con la "polvere orgasmica" trovata nella stanza di Dewmi Moore. Presentate il vostro piatto alla giuria della Gara di Cucina ("captain's cook off"), e vincerete senza dubbi!

L'incontro con il Capitano

Avete vinto tutte le prove, e siete quindi pronti per l'incontro con il capitano più sexy della storia dei videogiochi! Raggiungete la sua cabina, aprite la porta e entrate. La donna dei vostri sogni (almeno fino a Larry 8...) vi attenderà come una Valchiria... però non sarà poi tanto contenta del risultato, e vi dirà che ha sempre desiderato comandare una petroliera - per convincerla che siete il miglior partito consegnandole le azioni da mezzo milione di dollari ("stocks"). E anche questa volta, Larry è riuscito a coronare i suoi sogni di Playboy!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Gabole, gabole e ancora gabole! ZETA distribuisce come al solito consigli e trucchi per gli ultimi titoli arrivati sui vostri hard disk. E poi dite che non vi viziamo...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

Come abbiamo segnalato nella guida di questo numero, esistono delle gabole per *Heroes of Might and Magic II* - le abbiamo riportate nelle gabole invece che nella soluzione per permettere ai giocatori più "onesti" di non venir indotti in tentazione. Cercate di utilizzare queste gabole solo quando qualche Drago Nerovi sembra indispensabile...
Inserite i codici durante la partita.

911 - Completate lo scenario
1313 - Perdete la partita (solo per i masochisti!)
8675309 - Mostra l'intera mappa

Inoltre, selezionando uno dei vostri eroi e digitanto il codice "32167", riceverete ben 5 Draghi Neri! E potete ripetere il trucchetto quante volte volete!

GENDER WARS

Difficile vincere sul sesso debole, vero? Seguite questi "passi" per attivare le gabole: iniziate una partita normalmente, salvate il gioco tramite il menu delle opzioni e digitate in un qualsiasi slot libero:

BUY A PLAYSTATION - Diventerete invulnerabili, avrete energia e armi infiniti.
WORLD OF FISH - Vi permette di scegliere il livello

Quindi selezionate "QUIT TO TITLE" e iniziate una nuova partita "gabolata".

ALIEN TRILOGY

Esistono due modi per barare in *Alien Trilogy*. Potete inserire i seguenti codici "addomesticati" per livelli molto interessanti
TQBBBBBB13BB94B2
KLBTLBLMBZJG9BBB
YQBJVBBBF7BB94BB
QVBLNBBMB7QK9BBB

Oppure digirare le seguenti gabole mentre state giocando

COMEANDHAVEAGO- Per ricevere tutte le armi
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - Munizioni infinite
NADIAPOPOVXX - Saltate al livello XX (compreso tra 1 e 34)

PANZER DRAGON

Per inserire le seguenti gabole, dovrete raggiungere la schermata che vi consente di selezionare il livello di difficoltà e inserire i codici :

Up, Zoom1, Right, Zoom2, Down, Zoom3, Left, Zoom2, Up, Zoom1 - Per "Continue" infiniti

Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Zoom1, Zoom2, Zoom3 - Per selezionare lo Stage

Turn Left, Turn Left, Turn Right, Turn Right, Up, Down, Left, Right - Invincibilità

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista tutta MAC piu' famosa in Europa da oggi anche in edizione italiana

MACFORMAT

L. 9.900

Anno II ■ Numero 4 ■ Aprile 1997

SPED. ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

ESCLUSIVO 1 MILIONE DI SCONTO per il tuo FreeHand Graphics Studio 7.0

FREEHAND 7 PHOTOSHOP 4 SUL BANCO DI PROVA

La guida completa ai programmi per il disegno il trattamento delle immagini e la grafica 3D

Tavolette grafiche mouse e joystick a confronto

FARE VIDEO CON QUICKTIME

FARE IL REGISTA CON SPIELBERG

CINEMANIA 97: TUTTO SU TUTTO IL CINEMA

I NUOVI POWER MACINTOSH

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 9.900

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI PROGRAMMI E GIOCHI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

L. 8.000

COME SI FA
CAMBIARE LA SCHEDA VIDEO

IL MIO COMPUTER

MENSILE - ANNO 2 N.4 (15) - APRILE 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

A PARTIRE DA 3 MILIONI ARRIVA IL PC CAPACE DI TUTTO

TELECAMERA A COLORI COMPRESA NEL PREZZO

A PAG 41

LE FOTO NEL COMPUTER

LA MACCHINA FOTOGRAFICA
I PROGRAMMI GIUSTI
GLI EFFETTI SPECIALI

BASTA PARLARE PER SCRIVERE E ANNOTARE

COSTA POCHISSIMO LA TV SUL PC

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI

4 97

Il mio CD-ROM

Allegato a Il mio Computer n. 4 aprile 97
È vietata la vendita separata del solo CD-ROM

Il Mio Castello declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo CD-ROM

pieno di programmi
er ogni computer

Per maggiori informazioni leggere a pagina 30 della rivista

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

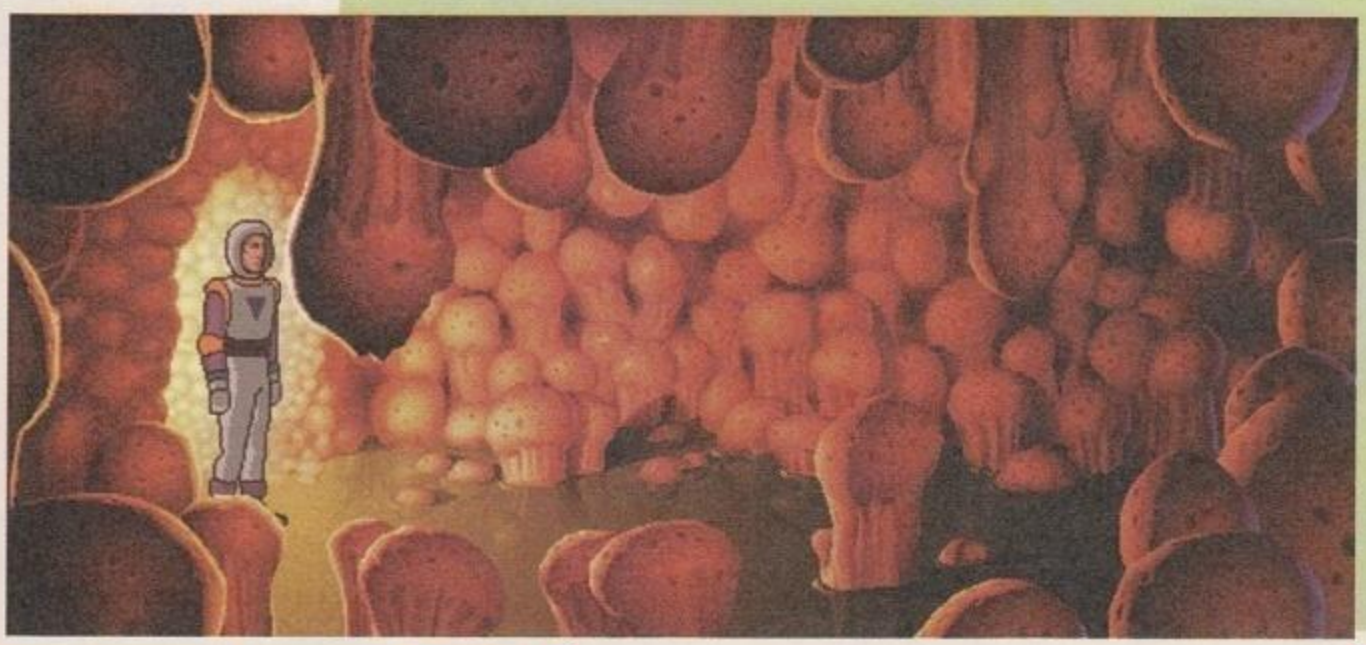
Come al solito, ZETA non si lascia sfuggire la possibilità di dare una mano ai suoi lettori in difficoltà in qualche avventura, GdR et similia. Se avete dei problemi con qualsiasi videogioco, spedite fiduciosi le vostre missive (non allegate francobolli per risposte dirette) a SOS Mail- ZETA, via Aosta, 2 - 20155 Milano, oppure faxate allo 02/33104726.

RETURN TO ZORK

Anche a proposito di questo argomento, c'è un po' di confusione. Giovanni Manzo e altri lettori di ZETA ci scrivono perché "[...] ho acquistato *Return to Zork* in versione italiana, e premetto che nella confezione non è presente alcun manuale o foglietto illustrativo. Tuttavia, mi trovo subito in difficoltà, dato che arrivo ad una scuola e una maestra mi pone alcune domande difficilissime. Come posso risolvere la situazione? [...]". Sfortunatamente, *Return to Zork* è uno dei pochissimi giochi su CD provvisti di protezione. La maestra vi pone dei quiz che potrete risolvere solo con il manuale, e ci sembra strano che non lo abbiate trovato nella confezione. Potete chiedere informazioni al distributore: Software&Co 0332-861133

SPACE QUEST 6 - THE SPINAL FRONTIER

Ares Cabrini di Landriano (PV) ci faxa per un problema con l'astronauta più ridicolo del mondo: "[...] Nel mio inventario ho il Divalium Crystal, il Datacorder, i cubetti di ghiaccio, la spranga, la ID Card e l'aspirapolvere. Non riesco però a trovare i 20 bukazoid necessari per la bottiglia di Elmo e non so come eliminare l'endodroid [...]". Effettivamente, i due problemi sono collegati: per ottenere dei soldi, puoi rubare dei bukazoid alla cameriera (solo 19, ma te ne servono 20!) o vincere una partita a Stooge Fighter 3, ma per ora perderai sempre. Dovrai quindi eliminare l'endodroid e ricevere il premio dal tizio vestito alla Blade Runner. Parlando con questo tizio in spolverino, scoprirai che è alla caccia di un endodroide che si annida da qualche parte nel bar. Mostra la Id Card al barista e ordina uno "speciale", che lo terrà occupato per qualche minuto. Gira intorno al bancone, apri il frigo e prendi il contenitore del ghiaccio dal freezer. Più a destra troverai quattro rubinetti, che dovrai aprire: da uno di questi non uscirà nessun liquido. Utilizza l'icona della mano appena sotto questo rubinetto e Roger spaccherà la tubatura. A questo punto il barista avrà finito il suo lavoro: parlaci di nuovo e ordina per la seconda volta uno "speciale". Vai verso sinistra e esamina parete: troverai due tubature. Collega il lungo tubo nella tubatura a sinistra, quindi attacca il secondo capo del tubo alla tubatura rotta in precedenza sotto il rubinetto. Corri al piano rialzato utilizzando, come prima, l'ascensore, e apri il serbatoio di Nitro che spostato qui prima. Torna, molto velocemente, nel seminterrato, dove troverai l'endodroide completamente congelato, e colpiscilo con la sbarra di ferro, utilizza la scopa e la paletta per raccogliere i pezzettini di endodroide e mettili nel contenitore del ghiaccio. Torna al bancone del bar, ordina un altro speciale, apri il frigo e metti il contenitore del ghiaccio nel freezer. Dopodiché apri di nuovo il frigo, prendi il contenitore del ghiaccio, chiudi lo sportello e esci dal bar: troverai immediatamente l'emulo di Harrison Ford che ti pagherà per la cattura dell'endodroide.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

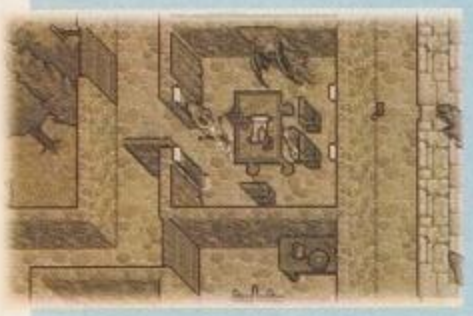
SCREAMER 2

Questa non ce la aspettavamo! Due o tre lettori, tra cui Umberto "Viggy" della A.C.M.E. Inc, ci hanno chiesto "[...] dove bisogna inserire i codici di *Screamer 2*? [...]". Siamo sicuri di averlo scritto, in ogni caso dovrete inserirli nella sezione del menu tridimensionale, quello dove sono presenti le hostess alla reception, ecc...
Per buon conto, ripubblichiamo i codici apparsi un paio di numeri fa.

MRTRK - Bonus Track
TACAR - Prima macchina
TBCAR - Seconda macchina
TCCAR - Terza macchina
TDCAR - Quarta macchina
CHMPA - Accesso al Championship

ULTIMA VIII PAGAN

Stefano di Genova (bel logo!) ci chiede notizie di *Ultima VIII* "[...] Devo trovare il pugnale, dato che Lothian sta morendo, e l'unica cosa che so è che il pugnale si trova nelle camere di Mordea. Riesco ad aprire la prima porta e ad entrare nella stanza da letto, ma non riesco ad aprire quella dietro cui è chiuso il forziere che - suppongo - contenga il pugnale [...]". Cerca la cameriera che serve Mordea, Aramina e fissa un appuntamento nel periodo Bloodwatch in casa sua. Aspetta che giunga quel periodo (dormendo, se necessario - puoi controllare l'ora con uno degli orologi a pendolo), quindi vai nella città "ricca" (la sezione a est). La casa di Aramina si trova nella parte sud-ovest di questa zona (è costruita in legno e a fianco della porta ci sono un camino di mattoni rossi e un abbeveratoio pieno d'acqua): parla con la cameriera, convincendola delle tue buone intenzioni per ottenere la chiave dello "sgabuzzino" di Mordea. Torna poi a Palazzo, aspetta che Mordea vada a pranzo e entra nella sua stanza. Apri la porta dello sgabuzzino, dentro il forziere, troverai il Ritual Dagger.



TIMEGATE

"Sono disperato!". Luca Peliciari di Gaggio di Piano (Modena) è davvero alla frutta, almeno in *Time Gate - Il Segreto dei Templari*. Cogliamo l'occasione per ribadire che è inutile spedire francobolli per risposte private, dato purtroppo non ci è possibile rispondere singolarmente a tutti i lettori. "[...] Mi trovo nel passato, nell'anno 1329, sono riuscito a passare sulle travi del castello arrampicandomi su per il camino e utilizzando la pelle di pecora. Una volta arrivato dall'altra parte, riesco a prendere il mantello del monaco, ma non so più cosa fare [...]".
Dopo aver preso il mantello, vai dritto e quando arrivi nella stanza successiva, girati verso destra e scendi (potrai "saltare" solo in una sezione particolare della trave, che dovrai cercare andando a tentativi). Dopodiché, esamina la gabbia di ferro e prendi il libro e l'ologramma (non "premere" la gabbia). Infine, premi la croce dorata per aprire un passaggio segreto.

BROKEN SWORD

Un ignoto lettore ci chiede disperatamente aiuto per *Broken Sword* (la cui soluzione, a dire il vero, è apparsa su ZETA numero 20): "[...] Sono bloccato in una locazione in Irlanda, dove ho oltrepassato il muro del castello di Locharme e mi trovo davanti un maledetto caprone che non mi permette di arrivare allo scavo [...]". Devi avvicinarti alla capra passando a destra della tinozza (basta cliccare sulle scale). Non appena vieni scaraventato a terra dalla capra, clicca sull'aratro in fondo a sinistra. In questo modo, riuscirai a intrappolare la capra e potrai utilizzare la scala per raggiungere il sito degli scavi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA NET

Sapete a memoria quante volte Ranma *è apparso come ragazzo e quante come ragazza nelle prime 30 puntate della serie? La vostra casa è invasa da alieni volanti con i capelli verdi? Piangete quanto sentite la sigla di* Conan Ragazzo del Futuro *cantata da Giorgia Lepore? I capelli vi piovono su un lato della faccia ma avete comunque una visione tridimensionale? Allora non avete speranza: siete degli otaku!...*

INTERNET!

UATTÀ!

GLI ANIME DE LI MORTACCI TUA!

Il mondo dei cartoni animati giapponesi, o *anime*, è immenso e, come gli appassionati sanno, si estende ben oltre i confini della programmazione televisiva. Realizzare un articolo che toccasse tutti i temi e le serie che valevano la pena di essere trattati era impossibile, così per questa puntata di *Zeta Net* abbiamo deciso di lasciarci guidare dai nostri gusti. Se non trovate riferimenti ai personaggi che amate di più, quindi, non vogliatecene male.

I punti di partenza consigliati per chi vuole esplorare le *anime* su internet sono tre: *The Anime Web Turnpike* a *http://soyokaze.biosci.ohio-state.edu/~jei/anipike/* e la sua mascotte, Trixie, offrono un catalogo ragionato di siti web dedicati a cartoni animati noti e meno noti, elencati in ordine alfabetico. Sono inoltre presenti sezioni dedicate a club, pagine commerciali, siti FTP, gallerie di immagini, fandom, database e newsgroup.

Meno raffinata graficamente ma ancora più ricca di informazioni è la *Anime e Manga Resources List*, a *http://www.csclub.uwaterloo.ca/u/mlvanbie/anime-list/*, con pagine e pagine dedicate a cartoni animati e fumetti giapponesi e un lungo elenco di siti commerciali dai quali è possibile acquistare per corrispondenza.

Infine, il completissimo *Anime Ring* parte da *http://www.usagi.com/anime/* e ritorna al punto di partenza dopo avere fatto il giro del mondo tre o quattro volte. Consigliato a chi ha molto tempo e molti soldi da investire in bollette.

Entrando nel merito delle singole serie, intense ragioni sentimentali ci impongono di iniziare con *Lamù* (o *Lum*, come la chiamano gli anglosassoni). La migliore pagina web che abbiamo trovato sulla fantastica ragazza aliena dai capelli verdi è *Tomobiki-Cho - The Urusei Yatsura Web Site*, a *http://www.ottawa.net/~proulx/uy/uyhome.htm*, un grande lavoro realizzato da un vero appassionato, con guida ragionata a tutti gli episodi, recensioni dei film di Lamù (oggi disponibili anche in italiano), presentazione dei personaggi, FAQ, interviste con l'autrice del Manga (la mitica Rumiko Takahashi), discografia, immagini, *fanfiction* e chi più ne ha più ne metta.

Rimanendo nei mondi della Takahashi, non si può non passare subito a quella che è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

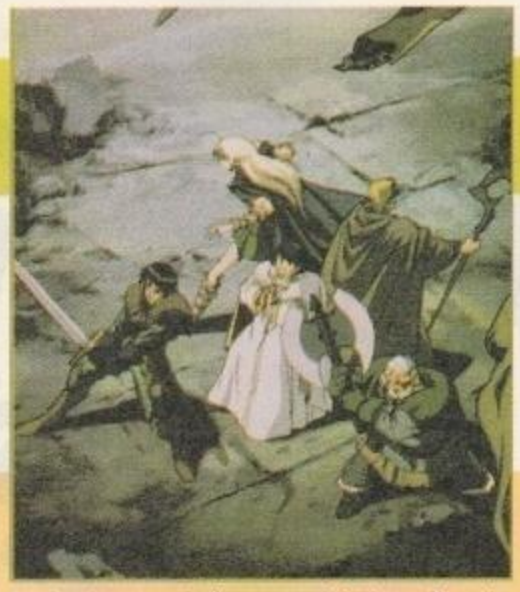
http://www.oldgamesitalia.net/

probabilmente la serie di maggior successo degli anni '90, *Ranma 1/2*, le surreali avventure del giovane studente di arti marziali Ranma Saotome e della sua variopinta compagnia di amici/nemici (Ranma è perseguitato da una peculiare maledizione che lo trasforma in ragazza ogni volta che viene bagnato con acqua fredda). La popolarità di *Ranma* ha generato una miriade di siti web, ed è difficile indicarne uno in particolare. *The Anime Web Turnpike* ci conduce a *Ranma 100%* (*http://www.smoky.org/~cberg/*), ma a noi piace anche *Ranma Nibunnoichi*, a *http://iczer1.usacomputers.net/~ranma/ranma.html* (dello stesso autore di *Tomobiki-Cho*. E come sempre, da questi due siti potrete raggiungerne qualsiasi altro situato nel nostro sistema solare.

Un'altro grande successo di fine millennio è *Dragonball*, di Akira Toriyama (che già ci aveva deliziato con *Dottor Slump & Arale* - *http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/7339/*) e basato sulla stessa leggenda cinese che aveva ispirato *Goko* di Ohayo Tezuka. Per seguire le avventure del brevilineo ma devastante personaggio facciamo un salto all'amico *Yahoo!* (che questo mese avevamo un po' trascurato) e colleghiamoci a *http://www.yahoo.com/Entertainment/Comics_and_Animation/Animation/Anime/Titles/Dragon_Ball/*.

Saltiamo nel cuore delle nostre preferenze personali. Uno dei più grandi animatori giapponesi contemporanei è Hyao Miyazaki. Se seguite gli *anime* solo in televisione, probabilmente di lui conoscerete i mitici *Heidi*, *Sherlock Holmes* e l'immortale *Conan il Ragazzo del Futuro*. Ma Miyazaki è anche la geniale e poetica mente dietro a capolavori del cinema di animazione come *Nausicaa*, *Laputa*, *Kiki* e *Porco Rosso*. La sua *home page* la trovate a *http://www.tcp.com/~miyazaki/*. Il sito contiene la sua biografia, una completa analisi delle sue opere, un'FAQ (alla quale ha collaborato anche il sottoscritto!) e i consueti link ad altri siti e raccolte di immagini. E da Miyazaki a Monkey Punch, creatore di *Lupin III* il passo è breve, considerando che il primo ha realizzato lo splendido film *Il Castello di Cagliostro* con protagonista lo scapestrato ladro internazionale. La maggior parte dei siti dedicati a Lupin è in giapponese, a causa della sua scarsa popolarità nei paesi di lingua inglese, ma potete dare un'occhiata alla *The Not-So Spectacular Lupin III Page* a *http://www.3-cities.com/~fuschia/lupin/*

Una delle più intelligenti e raffinate serie giapponesi, *Patlabor* racconta le avventure dello squinternato secondo plotone della Sezione Veicoli Speciali della polizia di Tokio. Potrete conoscerli a *http://www.cs.purdue.edu/homes/pappasnw/Patlabor.html*



Profondamente influenzata dal gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*, *Record of Lodoss War* è probabilmente la migliore tra le (rare) ambientazioni fantasy presenti sul mercato. La *Ultimate Lodoss Page* è a *http://www.inx.net/~belc/lodoss/*

Dal momento che, nonostante gli allarmati gridi di psicologi, *opinion-makers* e giornalisti, il nostro paese rimane felicemente un feudo internazionale di *anime* e *manga*, non si può non finire facendo un giro nella terra dei "cartoni animati giapponesi". Il sito ufficiale di IAC (il mitico newsgroup *it.arti.cartoni*) si trova a *http://kame.usr.dsi.unimi.it:1111/IAC/*. E frequentando IAC non si può fare a meno imbattersi nelle *Brigate Takahashi*, la prima organizzazione italiana che riunisce i fan dell'incredibile autrice. Il loro quartier generale è a *http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/5651/index.htm*. Altri siti assolutamente consigliati sono la pagina *Italian Kame House* (a *http://www.tau.it/manga/*), la pagina di Don Marco (una delle colonne di *IAC*) a *http://www.dragonfire.net/~Zippo/anime.htm*, la *Zona Anime e Manga* a *http://www.geocities.com/Tokyo/1552/mangapag.htm* (con, tra le altre, pagine dedicate a *DNA2*, *City Hunter* e a *Sailor Moon*) A *http://151.99.132.62/animania.html* potete invece trovare la *homepage* di *Animania*, la prima fanzine italiana *on-line* dedicata agli *anime*.

La lista delle pagine dedicate a *manga* e *anime* presenti sullo stesso sito è invece a *http://151.99.132.62/pages.htm*. Infine, il fan club italiano di *Dragonball* è a *http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/6880/*, mentre due pagine in italiano di *Ranma* sono a *http://151.99.132.62/cs25/ranma.htm* e a *http://www.geocities.com/Tokyo/4547/*.

E anche per questo mese è tutto.

Alla prossima!

Vincenzo Beretta

[con un ringraziamento particolare a Massimo Scamarcio, Ranko, Shiryu, CS25 e LeonGohan "Majin Buu"]

Basato sul bellissimo manga di Masamune Shirow, *Ghost in the Shell* è stato il primo film d'animazione giapponese a ricevere attenzione dalla critica cinematografica occidentale. La pagina della Manga Video su *GitS* è a *http://www.manga.com/ghost/ghost.html*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

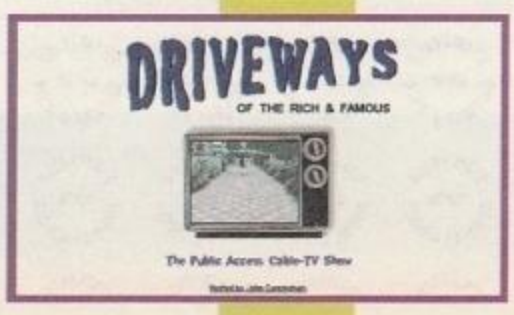
I fiori cominciano a sbocciare... quindi perché non dare un'occhiata a quelli del giardino di Harrison Ford? E poi, già che siamo in tema cinematografico, potremmo passare in rassegna tutti i cliché dei lungometraggi... Ehi, tutto questo "surfare" vi sta facendo saltare il cervello? Allora perché non distruggere il computer con un colpo di martello ben assestato?

INTERNETI

L'ERBA DEL VICINO...

http://www.cris.com/~Driveway/

Vi chiedete cosa si provi a entrare nel viale d'ingresso di Julia Roberts in automobile? Ebbene, non possiamo certo garantirvi che ci riusciate, ma almeno, a questo indirizzo, potrete farvi un'idea approssimativa. E lo stesso vale per le abitazioni di Andre Agassi, Robin Williams, Madonna, Harrison Ford, Jack Nicholson, Cher, Elizabeth Taylor, Gianni Versace, Jim Carrey e decine di altri VIP internazionali - ma come sempre per la maggior parte americani. In "Driveways of the Rich and Famous" verrete condotti per mano in un tour virtuale on-line, tipo quello che tutti i turisti fanno a Los Angeles per vedere le ville dei loro divi preferiti - ma non solo nella conosciutissima e visitatissima Los Angeles troverete presenze illustri, perché qui scoprirete che molti artisti hanno preferito abbandonare la sovraffollata "città degli angeli" per trasferirsi nella più tranquilla San Francisco o nella ben più umida Florida... forse stanchi del sovraffollamento di curiosi in cerca di volti famosi. Se le foto dei viali d'ingresso non vi soddisfano completamente (e non ci stupirebbe), sappiate che il sito è accompagnato da mini-interviste con vicini, amici e dipendenti di alcune delle star citate, che danno uno spaccato della loro vita di tutti i giorni (a quanto pare c'è anche chi si "abbassa" a buttare la spazzatura di persona...). In questo sito scoprirete pure che Vanilla Ice, ex-cantante rap, nonostante non produca più dischi, vive in una villa di tutto rispetto, che si è costruito con un paio di brani di successo seguiti da un lungo periodo passato nell'ombra. Una pagina non utilissima ma che fornisce comunque svago, e che è stata ben realizzata, anche se non capiamo come mai nella lunga lista dei VIP manchi l'illustre nome di Riccardo Albini...



A TUTTO C'È RISPOSTA (E DOMANDA)

http://ps.superb.net/FAQ/

La regola generale di Internet, quando si vuole sapere di più al riguardo di un dato argomento, è che bisogna prima di tutto leggere le Frequently Asked Questions. E che cosa c'è di meglio di un motore di ricerca creato appositamente per le FAQ? Niente, appunto. In .faq Finder troverete una risposta per ogni domanda che vi può saltare per la testa. Potete cercare l'argomento desiderato utilizzando il motore di ricerca incluso nella pagina: basta che digitiate il tema che vi interessa e .faq Finder troverà per voi l'indirizzo desiderato. Se invece non avete ancora le idee chiare, potete sempre sfogliare i link per argomenti (una trentina), in cerca di qualcosa che soddisfi la vostra sete di sapere. La navigazione avverrà poi nel frame principale del sito; se invece preferite farlo a tutta pagina, potete sempre cambiare.

GIOCHI ALL'ITALIANA

http://www.bitmania.com

Un sito tutto italiano dedicato ai videogiochi, con notizie su fiere, novità e anteprime. Grazie al motore di ricerca non dovrete impazzire per trovare le informazioni che vi servono e sono disponibili opzioni per facilitare il gioco multiplayer. Un sito in fase di costruzione da tenere d'occhio... promette bene.

LA STORIA IN UNO SCATTO

http://www.whnpa.org/contest97/

Le istantanee uscite vincitrici dalla scorsa edizione del concorso fotografico WHNPA (White House News Photographer's Association) sono riportate con ordine in questa home page, organizzate per categorie. Qui avrete la possibilità di vedere centinaia tra le migliori foto scattate l'anno scorso, che però i creatori di questo sito avrebbero potuto almeno degnarsi di accompagnare con una breve descrizione, oltre al nome del fotografo che l'ha scattata e al titolo. L'attenzione è ovviamente rivolta alle istantanee in sé, certo, ma almeno uno stralcio di testo crediamo non avrebbe guastato (anzi...). Nel menu principale potrete scegliere il sottogruppo che vi interessa tra i vari Photographer Of

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Year, Picture Story/News, Campaign '96 (che ovviamente si riferisce alla campagna elettorale americana dell'anno scorso, non quella italiana), Picture Story/Feature, Presidential, Insiders', Washington, Sports/Action, Sports/ Feature, Domestic News, International News, Portrait/Personalities, Features, Pictorial e Illustration.

STRANO MA VERO

http://www.sfgate.com/examiner/bondage/

L'America, si sa, è piena di gente strana, di storie altrettanto strane. E di home page strane, oseremmo aggiungere. Se, infatti, il telegiornale ci bombarda quasi quotidianamente con stramberie made in Usa e bizzarri accadimenti della terra degli hamburger e delle patatine fritte, l'Electric Examiner che troviamo a questo indirizzo presenta una lista discretamente lunga di fatti "strani ma veri". Che siano strani non c'è dubbio, ma sulla loro veridicità potrebbe sorgere qualche dubbio, almeno in qualche caso. Ad ogni modo, è meglio prendere il sito così com'è, abbandonandosi alla lettura di interessanti articoli che parlano di gente che ha perso una mano giocando al tiro alla fune, genitori che mettono i figli nel forno a microonde, maniaci che scattano foto "erotiche" a cadaveri, giovani che rimangono in vita dopo che un'antenna li trapassa da naso a cervello e così via.

MANIE DISTRUTTIVE

http://members.aol.com/spoons1000/break/index.html

Lavorare in ufficio... che stress: ore e ore davanti al monitor! E quindi odiate il computer che avete al lavoro. ...Andate a casa e il gioco che avete appena installato si rifiuta di funzionare per colpa di un non meglio identificato conflitto di sistema. Che cosa fare? Chiamare forse l'assistenza tecnica? Nah... Mandare una lettera a Bonacina? Peggio che peggio. Allora che fare? Semplice, perché non vi regalate una santa soddisfazione distruggendo il PC a martellate? Perfetto, idea grandiosa. Sì, ma come? Niente di più facile: collegatevi a questo sito e seguite attentamente le istruzioni. Qui, infatti, trovate la testimonianza di un pazzo che non aveva niente di meglio da fare che scaricare la sua ira su un povero computer inerme. La spiegazione testuale delle sue azioni è accompagnata da foto prese "live" durante i momenti più caldi. Le attività sono: trapanazione di una tastiera, sbriciolamento di un dischetto, martellamento di un monitor, violazione fisica di disco fisso e simulazione degli effetti climatici sui circuiti interni. Come potete ben immaginare, tutte queste "discipline" sono pericolose e noi le scoraggiamo senza riserve. Limitatevi a guardare le foto, che è meglio!

SURFARE LE ONDE

http://www.policescanner.com

Un altro modo per sfruttare Internet consiste nel surfare... le onde radio della polizia. A questo indirizzo potrete infatti, grazie alla tecnologia software di Real Audio, ascoltare in tempo reale le trasmissioni via radio delle auto della polizia americana con la centrale. Se volete approfondire l'argomento, tramite i link potete saltare alle home page di alcuni distretti di polizia americani. Purtroppo la qualità audio lascia molto a desiderare, non per colpa della compressione Real Audio ma perché le trasmissioni non sono chiare neanche via radio. E se poi aggiungete i codici usati nei "dialoghi" e lo slang strettamente americano, arriverete alla conclusione che ben poco ci capirete. Ma questo non toglierà affatto il piacere di visitare questa pagina, che anzi riuscirà perfettamente a rapirvi, lasciandovi come delle mummie con l'orecchio teso vicino agli altoparlanti del PC, ad ascoltare una serie di scariche elettrostatiche alternate a codici numerici e nomi di vie americane.

L'ARTE DEL 2000

immagine graffiti

http://www.graffiti.org/

C'è chi dice che è arte e chi invece continua a dire che non è altro che puro e semplice vandalismo. Noi crediamo di più alla prima ipotesi, ed è per questo che ci siamo fermati a questa pagina, Art Crimes: The Writing on the Wall. Se è vero che tutti possono scrivere frasi d'amore sui muri (e non sulle cortecce degli alberi, perché questo sì che è scempio), è altrettanto vero che c'è chi con un po' di creatività, pazienza e occhi aperti - per darsela a gambe quando «arriva la pula»... - può realizzare vere e proprie opere d'arte. E di opere d'arte è pieno questo sito, dedicato all'arte urbana del 2000. Qui troverete infatti foto di creazioni provenienti dai muri e i treni di tutto il mondo (ordinate per nazione e città), interviste e biografie di artisti, spiegazioni di tecniche e consigli pratici, e con un browser Java-enabled potrete addirittura disegnarne di vostri. Completano il quadro (ed è proprio il caso di dirlo...) una vasta sezione di materiale da consultare per tutti gli appassionati, un calendario di eventi e incontri, e una galleria con contatti di ogni tipo, per chi vuole offrire il proprio talento o per chi ne è in cerca - magari per farsi disegnare qualcosa di carino sui muri di casa.

ZZZZZZZ...

http://www.sleepnet.com/

Passiamo in media un terzo della giornata a farlo, e per giunta non sempre riusciamo a farlo bene.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dormire: non solo serve per recuperare le forze perdute durante una dura giornata di lavoro o di scuola, ma la sua importanza è confermata da scienziati e medici di tutto il mondo. La mancanza di una sana dormita può infatti influire negativamente sulla produttività, aumentare il rischio di incidenti "comuni" e abbassare la qualità della vita. Al mondo ci sono più persone con problemi di insonnia (e altri disturbi legati al sonno) di quanto possiate immaginare, e questa pagina si propone di fornire un punto di riferimento per chiunque voglia saperne di più al riguardo. Dal vostro modo di dormire potreste scoprire molte cose di voi stessi che ignoravate.

IL RISCHIO NEL SANGUE

http://www.telalink.net/~police/risk/index.html

Vivete in una grande città? Avete avuto più di una relazione extraconiugale l'anno scorso? Per andare a lavoro percorrete sempre la stessa strada? Andate regolarmente in chiesa? Girate spesso con molto contante? Aprite la porta a estranei senza impugnare una pistola? Accettate o

date passaggi in macchina? Se avete risposto affermativamente a una o più di queste domande (o anche se avete risposto di no a tutte), fareste bene a fare una visitina a questa pagina, curata da Ken Pence, un tenente del Metro Nashville Police Department. Rate Your Risk consiste in tre test on-line che determineranno il vostro fattore di rischio per altrettanti reati: rapina, omicidio e furto. In ogni prova troverete domande di ogni tipo, alcune delle quali non mancheranno di farvi aggrottare le sopracciglia... ma essendo state scritte da un esperto del settore non potranno che essere adeguate, solo forse un po' esagerate - del resto la domanda «Aprite mai la porta disarmati?» potrà sembrare inappropriata a un pacifico abitante di San Benedetto del Tronto ma non tanto a uno di Downtown a Los Angeles. In questa utile pagina, infine, troverete un link che vi condurrà alla home page di Ken Pence, infarcita di informazioni e consigli sulla vostra sicurezza personale - tra l'altro troverete un gioco (per ora solo in versione Macintosh ma presto disponibile anche per PC) per così dire "multimediale", come lo definisce lo stesso creatore della pagina, che insegna ad affrontare i pericoli e le "tentazioni criminali" di ogni giorno.

LA SFERA DI CRISTALLO

http://www-eu.philips.com/design/vof/toc1/home.htm

Come sarà la vita, nel futuro? Se non avete la pazienza di aspettare, e vi fidate di quello che la Philips ne può sapere, provate a surfare tra queste pagine: non vi garantiamo che qui possiate trovare la giusta risposta alle vostre domande, ma sicuramente vi passerà la voglia di pensarci. Vision of the Future è organizzato per sottogruppi (che crescono di numero con regolarità) rappresentanti un argomento diverso: visione generale del futuro, vita tra le mura domestiche, contesto esterno (vale a dire nelle strade e nei luoghi pubblici in generale), oggettistica personale (come orologi, penne, spille e via dicendo), ambiente ospedaliero, divertimento per bambini, qualità della vita e viaggi, sia reali sia virtuali. Se questi concetti vi sembrano troppo astrusi, aspettate di vedere che cosa troverete nelle "futuristiche" pagine create dai visionari esperti che hanno dato forma alle loro fantasie... Per fare qualche esempio, secondo quanto riportato in Vision of Future, nel futuro prossimo ci aspettano orologi da polso per videofonia, orecchini con auricolare, lampadine malleabili da plasmare a piacere, scanner per non vedenti che trasformano il testo scritto in parlato sintetizzato e riconoscitori vocali per sordi che trasformano il parlato in testo scritto, letti d'ospedale con sistemi multimediali integrati, spille personalizzate che aiuteranno a conoscere nuova gente per strada, agende elettroniche che visualizzano i dati sulle lenti degli occhiali, penne che memorizzano quello che scrivono o disegnano, magliette che riproducono musica in cuffia, postazioni multimediali qua e là per la città (e non solo con le informazioni sui musei o i numeri di telefono del Comune...), cartelloni pubblicitari animati e interattivi, schermi televisivi e per computer piatti e da parete e bidoni della spazzatura intelligenti che aiutano a separare i materiali da riciclo. Tutto

molto interessante, non c'è che dire; cominciate quindi a contare i giorni prima che tutto questo diventi realtà. O, meglio, che arrivi alla portata di tutti.

AL SERVIZIO DI RE ARTU

http://www.cmi-lmi.com/kingdomality.html

In giro per le mille pagine World Wide Web ci sono un sacco di siti dedicati ai test: d'intelligenza, della personalità, dell'emozionalità e ci manca solo quello che ci misura il tasso alcoolico. Ma questo Kingdomality li batte tutti, almeno per quanto riguarda l'originalità. Sì, qui infatti potrete scoprire qual era la vostra occupazione nel Medioevo, quando ancora non c'erano i sindacati e i giorni di ferie erano solo ideali inimmaginabili. La presentazione del test vero e proprio ci fa ritornare indietro nel tempo, citando anche il fatto che ancora oggi portiamo (soprattutto nei paesi di lingua anglosassone) i segni delle occupazioni medievali, che sono rimaste forgiate nel tempo in cognomi anglosassoni come Smith (ragion per cui la cantante Patti dovrebbe essere stata un fabbro), Carpenter (il regista John faceva quindi il falegname), Cooper (che di conseguenza ci insegna che Alice era un bottaio), Baker (il trombettista jazz Chet faceva perciò il panettiere) o Hunter (la pornostar Heather era quindi una cacciatrice -

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

beh, questa in effetti...). Ma il cognome non importa in questo test online: dopo una serie di semplici domande, il server delineerà la nostra personalità, dicendoci quale era il nostro impiego attuale ai tempi di Re Artù e suggerendoci un collegamento con le professioni di oggi. L'unico inconveniente di questo test è che non è possibile verificarne l'attendibilità, a meno che non vi rechiate da una chiromante a chiedere informazioni sulle vostre vite precedenti...

MIO CUGGINO...

http://www.urbanlegends.com/

Questo potrebbe benissimo essere stato il sito che ha ispirato Elio e le Storie Tese per il testo di "Mio cuggino", spassosissimo brano che prende spunto dalle più famose leggende urbane italiane - tanto per intenderci, quelle storie che tutti hanno sentito da "fonti sicure", ma sempre indirette, come quella del famoso

incidente in moto in cui il centauro si alza in perfette condizioni ma si ritrova la testa aperta in due una volta tolto il casco. Qui, infatti, troverete molto di più: vere e proprie montagne di pagine che raccolgono un gran numero di leggende urbane e la spiegazione, solitamente addirittura fin troppo dettagliata. Per navigare potete scegliere tra una delle categorie presenti: animali, celebrità, decessi, Disney, droga, cibo, lingua, salute, film, politica, religione, scienza, sesso, musica e altre. Una sezione speciale è infine dedicata alle immagini, anche se non sono numerosissime e, per via del modo in cui sono catalogate (senza indice né spiegazione), riesce abbastanza difficile ricollegarle ai documenti testuali a cui si riferiscono. Preparatevi a spendere molto tempo collegati a The AFU & Urban Legends Archive, sia per l'elevata quantità di informazioni che per la lentezza della visualizzazione delle pagine se non avete un sistema ottimale.

NOSTALGIA DIGITALE

http://www.ncsc.dni.us/fun/user/tcc/cmuseum/cmuseum.htm

Il luogo ideale per rivivere i bei tempi dell'informatica che fu: qui trovate ogni sorta di informazione, FAQ e immagini di ogni sorta. La qualità di questo materiale non è elevatissima: foto sfuocate, informazioni talvolta sommarie (talvolta, abbiamo detto) e alcune lacune sono comunque riparate completamente dall'ordine con cui le pagine sono organizzate e soprattutto dall'immenso numero di link che ci riportano qua e là per la rete in cerca dei nostri ricordi più piacevoli. Simpatica la definizione del vocabolo "obsoleto" data dal curatore della pagina: «adorabile "vecchiume" che talvolta è ancora di una discreta utilità; un termine vezzeggiativo piuttosto che di derisione». In questa frase è racchiuso il sentimento che spinge tutti noi, che abbiamo avuto l'occasione di farci il callo alle dita premendo "Shift" + "Run Stop" per anni. Per gli altri,

tutto questo potrebbe apparire sentimentalismo senza fondamento. Purtroppo.

LINK SOFTWARE HOUSE

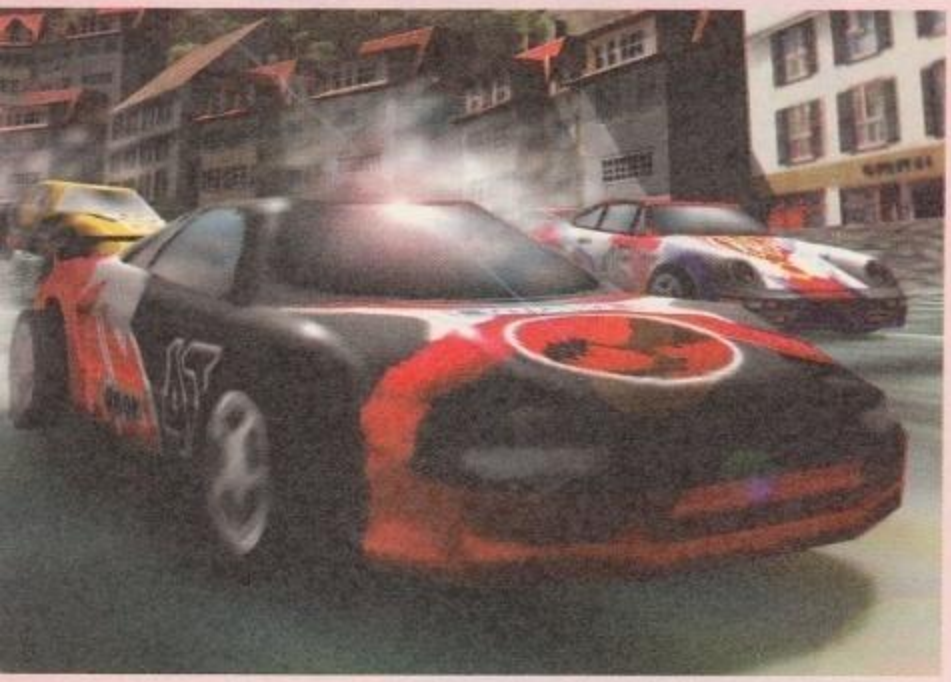
3DO
http://www.3do.com/
7TH LEVEL
http://www.7thlevel.com/
ACCESS SOFTWARE
http://www.accesssoftware.com/
ACCLAIM
http://www.acclaimnation.com
ACCOLADE
http://www.accolade.com
ACTIVISION
http://www.activision.com/
APOGEE/3D REALMS
http://www.apogee1.com
CAPSTONE
http://www..gate.net/~intracor/capstone.html
BETHESDA
http://www.bethsoft.com
BLIZZARD
http://www.blizzard.com
BULLFROG
http://www.ea.com/bullfrog.html
DOMARK
http://www.domark.com/domark
EA
http://www.ea.com/
EPIC
http://www.epicgames.com/
GROLIER INTERACTIVE
http://www.grolier.com
GTE
http://www.im.gte.com/
GT
http://www.gtinteractive.com/
ID SOFTWARE
http://www.idsoftware.com/
INTERACTIVE MAGIC
http://www.imagicgames.com/games.html
INTERPLAY
http://interplay.com
LOOKIN GLASS
http://www.vie.com/lgt
LUCASARTS
http://www.lucasarts.com/menu.html
MAXIS
http://www.maxis.com/maxhome.html
MICROPROSE
http://www.microprose.com/
MICROSOFT
http://www.microsoft.com
MINDSCAPE
http://www.mindscape.com
NEW WORLD COMPUTING
http://www.nwcomputing.com
NOVALOGIC
http://www.novalogic.com
OCEAN
http://odon.com/ocean/
ORIGIN
http://www.ea.com/osi.html
PAPYRUS
http://papy.com
PHILIPS MEDIA
http://spider.media.philips.com/media/MediaHome.html
RAVEN
http://www.ravensoft.com/
READYSOFT
http://www.tcn.net/~readysoft/
ROCKET SCIENCE
http://www.rocketsci.com/
SIERRA
http://www.sierra.com/
SPECTRUM HOLOBYTE
http://www.holobyte.com/
SSI
http://www.ssi.online.com
TAKE 2
http://www.westol.com/~taketwo/take2.html
TEAM17
http://www.team17.com/
TRILOBYTE
http://www.tbyte.com
UBISOFT
http://www.ubisoft.com/
VIRGIN INTERACTIVE
http://www.vie.co.uk/vie/
WARNER
http://www.warneractive.com/
WESTWOOD
http://www.westwood.com/

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA DA PROFESSIONISTA NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Creatori di SCREAMER 2 (Virgin - PC CD-ROM)
Sviluppatori ufficiali SONY/SEGA/NINTENDO



Siamo la Milestone, la principale società di sviluppo videogiochi italiana e dopo i recenti successi internazionali raggiunti con Screamer 2, ci stiamo espandendo per realizzare nuovi entusiasmanti progetti per PC CD-ROM e le più potenti console disponibili sul mercato.

Chi cerchiamo:

GRAFICI E ANIMATORI 3D

Con provata esperienza nella realizzazione di modelli, ambientazioni e animazioni. Requisiti indispensabili sono un'ottima conoscenza dei pacchetti grafici 3D (3D Studio, Softimage) e buone capacità di illustrazione con pacchetti 2D (Photoshop, Photostyler, Dpaint).

PROGRAMMATORI 3D

Con provata esperienza di programmazione in C/C++ e assembler 80x86. Indispensabili buone conoscenze matematiche e delle problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

Cosa offriamo:

- Un ambiente professionale altamente creativo e stimolante, attrezzato con i più avanzati sistemi hardware e software.
- La possibilità di partecipare alla realizzazione di videogiochi altamente competitivi.
- Un ottimo trattamento economico.

Inviare CV e materiale dimostrativo a:
Milestone Srl - Via Cappellini 23 - 20124 MILANO
Tel. 02-67075666 - Fax 02-67075668
E-mail: mileston@micronet.it

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

PC GAMES - CD

ACQUARIO DI GENOVA	ITA	84000
ALBION	MIT	94000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	48000
AMAZON QUEEN	MIT	48000
ANIMALI DA SCOPRIRE	ITA	104000
ASTERIX LA SFIDA DI CESARE	ITA	88000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	138000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000
BROKEN SWORD	ITA	86000
CIVILIZATION 2	ITA	92000
CLOSE COMBAT	MIT	94000
COMIX ZONE	ING	68000
COMMAND & CONQUER RED ALERT	MIT	78000
COSMIC CREATOR	ITA	98000
CYBERWAR	ING	78000
DESTRUCT DERBY 2	ITA	88000
DIABLO	ING	78000
DISCWORLD 2	ITA	84000
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 97	ITA	TEL.
EXTREME POWER PACH	MIT	104000
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	58000
F1 GRAND PRIX 2	ITA	78000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	104000
FALCON 30	ING	38000
FEDERICO FELLINI	ITA	84000
FIFA 97	MIT	72000
FLIGHT SIMULATOR 95 MICROSOFT	MIT	TEL.
FULL THROTTLE	ITA	98000
FLIGHT UNLIMITED	ITA	48000
GIOVANNI PAOLO II	ITA	55000
GRAND PRIX MANAGER 2	ITA	82000
GUILTY	MIT	58000
HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	74000
HI-OCTANE	MIT	48000
I FENICI	ITA	58000
I MONDIALI DI CALCIO	ITA	48000
KICK OFF 96	ITA	48000
IL MONDO DEL VOLO	ITA	104000
IL MOSTRO D'ARGILLA-STELLARIS	ITA	56000
INDY CAR RACING 2	MIT	68000
INSETTI OVUNQUE	ITA	58000
LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	68000
LA PIETRA DI NETTUNO-STELLARIS	ITA	56000
LE LOUVRE	ITA	134000
LEONARDO DA VINCI	ITA	88000
LIGHT HOUSE - IL FARO	ITA	98000
LONGBOW AH-64D	ITA	104000
MAGIC CARPET 2	ITA	48000
MAGIC THE GATHERING		TEL.
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	ING	78000
MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000
MICRO MACHINES 2	ING	68000
MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000
MYST	ITA	74000
NASCAR RACING 2	ITA	88000
NBA LIVE 96	ITA	48000
NBA LIVE 97	MIT	TEL.
NIRVANA	ITA	TEL.
OLYMPIC GAMES	ITA	48000
PERFECT GOLF	MIT	84000
PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000
PINBALL WORLD CUP	MIT	48000
POWER F1	ITA	79000
PRAY FOR DEATH	MIT	54000
PRIME LEZIONI	ITA	74000
PRIMI PASSI	ITA	64000
PRIVATEER 2	ITA	98000
PRO HOCKEY 95	ING	78000
QUAKE	MIT	78000
REBEL ASSAULT 2	ITA	88000
RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
SCREAMER	ITA	74000
SCUDETTO 2 UPDATE	ITA	54000
SEGA RALLY	MIT	74000
SENSIBLE W. SOCCER 96/97	ITA	74000
SPORTS MASTERS	ING	48000
STEVEN SPIELBERG	ITA	92000
STRIP-POKER PRO	ING	48000
SYNDICATE	ING	48000
SYNDACATE WARS	MIT	88000
TERRANOVA	MIT	48000
THE DIG	ITA	94000
THE LAST DYNASTY	ITA	68000
TOMB RAIDER	MIT	82000
UNDER A KILLING MOON	ING	48000
URBAN RUNNER	ITA	98000
VIRTUAL SNOOKER	ING	94000
WARCRAFT 2	MIT	78000
WING COMMANDER III	MIT	48000
WING COMMANDER IV	MIT	78000
WINGS OF GLORY	MIT	68000
WOODRUF	ITA	48000
ZETA	ITA	88000

PC GAMES - FLOPPY

CANNON FODDER 2	MIT	58000
INNOCENT	MIT	68000
LEGEND OF VALOUR	ITA	68000
PAGAN ULTIMA VIII	MIT	88000
PRO HOCKEY 95	ING	48000
SAIL SIMULATOR	MIT	88000
SAIL SIMULATOR + CONTR. UNIT	MIT	108000
SPACE QUEST V ROGER WILCO	ING	68000
SPACE SIMULATOR	MIT	78000
SYSTEM SHOCK	MIT	78000
TRODDLERS	ING	44000
WF EUROPEAN RAMPAGE	ING	32000

FLOPPY DISK 3 1/2 HD
£. 550

ACQUISTANDO 1 GIOCO IN REGALO 1 CD ROM SHAREWARE

SOFTWARE AMIGA HARDWARE PER PC

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA VENDITA PER CORRISPONDENZA PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI !!!

TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

VENDITA NOTEBOOKS "OYSTER"
PENTIUM "BRAHMA
CONFIGURAZIONI A RICHIESTA

PENTIUM INTEL 133 da Lire 1.

MONITOR 14" - N.I. MPR II - 0,28"
A SOLE £ 444.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

È la seconda volta che mi scrive un genitore preoccupato, il primo era un signore di settant'anni preoccupato che suo figlio non avesse ancora un'amichetta e perdesse moltissimo tempo a giocare con i suoi amici ai i videogiochi. Mi disse che continuava a pensare, "deve crescere: diamo tempo al tempo", poi un giorno il figlio compì quarant'anni. Non risposi alla lettera pensando che non fossero temi adatti a questa rubrica, ma per la lettera di due pagine (!) della signora Miriam, trovando risposta alle sue domande nelle tecnologie in uso, mi è sembrato doveroso dedicarle spazio, anche per fare luce su una polemica che ancora non si è spenta.

a cura di Luca Bonacina
msitmi02.tzqmj9@eds.com

Egr. sig. Bonacina, sono una mamma di due bambini di 13 e 11 anni. Mi rivolgo a lei, per la sua competenza tecnica e perché scrive su una delle riviste che i miei figli da qualche tempo mi chiedono di comprare. Ho visto in televisione un servizio, nel quale venivano presentati molti dei pericoli a cui sono soggetti i bambini che passano molte ore davanti ai videogiochi. Tra questi si diceva che i video oggi in commercio possono indurre l'epilessia in soggetti predisposti. (..) È vero questo allarme o sono le solite trovate giornalistiche per creare le notizie (...)?

Miriam Presti Boccardo (Trento)

Ho scelto questa lettera (giunta con la posta tradizionale), come prima lettera, in quanto solleva un problema importante che in parte è legato alle caratteristiche tecniche dell'hardware che si utilizza. Mi scuso per questa volta con le decine di persone che mi chiedono urgente aiuto, ma ritengo più utile e urgente una risposta a questo messaggio.

L'allarme lanciato dai mass media non è da sottovalutare, anche se, siamo sinceri, non è esente dal solito allarmismo allo scopo di creare il caso e vendere la notizia.

La realtà è, come spesso accade, più complessa, e dipende, oltre che dal tipo di hardware e software utilizzato, anche dalle disposizioni naturali delle persone.

Innanzitutto, vorrei tranquillizzarla, signora Miriam, per quanto riguarda il rischio di manifestazioni epilettiche: l'insorgere di questi fenomeni, che scompaiono spontaneamente dopo un sano digiuno dai giochi, è strettamente legato alla sensibilità del bambino, sia come facoltà visive, sia come facoltà cerebrali, funzionalità che sono strettamente dipendenti tra loro.

Come sappiamo il funzionamento dei monitor e dei televisori, simula in gran parte quello che accade al cinema con la proiezione di una sequenza di fotogrammi. Al cinema passano davanti alla lente di proiezione 24 fotogrammi ogni secondo, e il nostro cervello "compensa" i passaggi tra un fotogramma e l'altro creando così un'illusione di movimento quando invece vengono mostrate immagini statiche. Nei monitor e nei televisori accade la stessa cosa, ma con una frequenza maggiore: un pennello si occupa di disegnare e ridisegnare ciascun fotogramma ogni volta, e questo può avvenire anche oltre cento volte ogni secondo.

L'inganno visivo prodotto con questo artificio, induce nel cervello un certo affaticamento che si evidenzia dopo moltissime ore in emicranie, difficoltà di messa a fuoco, difficoltà a vedere i colori con nitidezza e nel peggiore dei casi (e in soggetti naturalmente predisposti) in attacchi epilettici. Tutti questi effetti tendono a scomparire spontaneamente dopo qualche tempo di allontanamento dal video, le patologie permanenti sono molto rare.

Più la "frequenza di aggiornamento" è alta e meno il nostro cervello deve essere impegnato a compensare i cambi di fotogramma, col risultato che i monitor a frequenze maggiori sono più stabili e riposanti per la vista.

Un televisore attuale medio ha una frequenza di aggiornamento (refresh rate) compreso tra i 40 e i 70 Hertz (numero di refresh al secondo), mentre i monitor moderni riescono a raggiungere i 120Hz. Qualche casa produttrice ha di recente lanciato sul mercato dei televisori a 100Hz che, però, pare generino fastidiose scie luminose nel caso di immagini veloci come quelle di una corsa di formula uno, anche se personalmente non ho mai assistito a una tale performance.

Un altro elemento da considerare è la vicinanza: se noi colleghiamo la nostra console a un televisore di grandi dimensioni (oltre i 21 pollici) il nostro campo visivo sarà riempito di più rispetto al piccolo monitor di un computer, col risultato di sentirci maggiormente coinvolti nel nostro gioco, ma affaticando pesantemente i nostri occhi privandoli di uno spazio stabile (la realtà) ai contorni dell'immagine al centro della nostra attenzione. Lo stesso effetto lo si può ottenere semplicemente avvicinandoci maggiormente al nostro monitor. La vicinanza al mezzo video, infatti, pare cruciale ai medici e ricercatori in questo campo. Il togliere punti di riferimento reali, da un lato aumenta il divertimento, dall'altro crea un affaticamento notevole al nostro cervello, per questo i visori a occhiali e a casco usati per la realtà virtuale possono indurre molti più danni rispetto ai monitor dei PC.

A tutto questo bisogna aggiungere che la visione di un videogioco assorbe maggiormente sia i nostri occhi (dilatazione maggiore delle pupille), sia il nostro cervello per la tensione emotiva.

Pare chiaro, quindi, un primo punto: i televisori e gli occhialini per la realtà virtuale sono generalmente più a rischio dei monitor, più adatti a lunghe sedute ravvicinate. Questo è un punto a favore dei PC nella "lotta" console-PC.

Il secondo aspetto da considerare è quello delle radiazioni. Benché, rispetto a un tempo, le radiazioni si siano ridotte quasi al nulla, tuttavia qualche traccia rimane, anche nei monitor cosiddetti a bassa emissione (Low radiation o MPRII).

Terzo aspetto: i danni "oculistici". Non esiste ricerca medica che confermi che le sedute prolungate davanti al monitor rovinino l'apparato visivo nelle sue funzionalità per coloro che hanno gli occhi sani. È invece sperimentato che possa indurre un'ulteriore perdita di diottrie in coloro che già portano gli occhiali, o hanno dei difetti nella retina. In tutti questi casi basta osservare la semplice regola di 5 minuti di intervallo dal video ogni 20-30 minuti. Una tale pausa è tuttavia consigliabile anche a tutti gli altri: fare una passeggiata, guardare fuori dalla finestra...

Comunque, credo che tutte queste problematiche si possano facilmente evitare con un po' di misura: se si gioca una o due ore al giorno, magari in compagnia, il videogioco resta un buon

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROMEMORIA

FireWire: ***conosciuto col nome IEEE 1394, è una porta ultraveloce in grado di trasferire dati minimo a 100Mb/sec e, in teoria, fino a 1,4Gb/sec. Pare che tale porta sia stata introdotta per la prima volta dalla Nintendo sul suo GameBoy come porta di collegamento tra due miniconsole. Attualmente una versione ridotta è stata adoperata dalla Sony come uscita digitale delle telecamere DV.***

USB: ***Universal Serial Bus, è il nuovo tipo di porta che consentirà di connettere con lo stesso connettore ogni sorta di periferica (joystick, tastiera, mouse, stampanti). Inoltre può collegare in cascata fino a 127 diversi dispositivi.***

momento ricreativo.

Carissimo Luca, innanzitutto complimenti per il tuo spazio, molto diverso dal resto della rivista, anche per il modo di porti al lettore. Sono mooolto interessato al nuovo Windows 97 (Memphis?), non essendo passato a Windows 95, è probabile che passerò direttamente dal fossile DOS al nuovo sistema operativo, acquistando tra qualche mese una macchina con tutte le cose giuste al posto giusto (le vorremmo tutte così - N.d.R.). Vorrei sapere, se è possibile, quali saranno le nuove caratteristiche del sistema operativo, oltre ai soliti miglioramenti promessi nella velocità, ecc.

Andrea Casorso

Di alcune delle nuove funzionalità di Memphis (Windows 97), abbiamo già parlato nei numeri precedenti (FAT32). Memphis costituirà un deciso passo avanti di Windows 95 verso Windows NT, per esempio condividendo gli stessi driver (WDM - Win32 Driver Model), e mantenendo ugualmente la compatibilità con gli ultimi programmi fatti per il DOS.
In realtà parlare solo di sistema operativo è limitato, perché Microsoft e Intel stanno lavorando parallelamente per creare i PC di prossima (molto prossima) generazione. I frutti di questo sviluppo si chiamano: FAT32, DVD, UDF, IEEE 1394, AGP, USB e WDM (che mitragliata di acronimi, eh?).
Iniziamo dal principio: la famosa FAT32 (File Allocation Table a 32 bit), già inclusa nell'ultima versione di Windows95 dello scorso novembre, verrà inclusa anche nella nuova versione assieme, pare, a un'utility che eviterà di dover formattare l'hard disk prima di installarla (grazie Microsoft).
Le novità più grosse, comunque girano intorno al celebre DVD (per molti Digital Versatile Disc) il compact disc di nuova generazione.
Il PC sta per trasformarsi davvero nell'elettrodomestico destinato a sostituire sia il nostro stereo hi-fi che il nostro videoregistratore, ma per questo deve superare alcuni limiti hardware e software legati all'introduzione di un dispositivo come il DVD, capace di generare flussi di dati molto alti.
Se per installare e adoperare il DVD, potrà essere sufficiente un normale Pentium già in commercio, i problemi di prestazioni si presenteranno solo al momento dell'utilizzo di un tale dispositivo come lettore di film. Infatti, l'uso iniziale che verrà fatto del DVD sarà la riproduzione dei film in codifica MPEG2. Il flusso di dati dell'MPEG2 in lettura dal DVD può raggiungere i 10Mb/sec, ma una volta decompresso dalla CPU, viene generato un flusso continuo intorno ai 100Mb/sec! Questo basterebbe a mettere in crisi qualsiasi bus PCI esistente.
Per questo sono in fase di rilascio (con Memphis) alcune novità: un nuovo "file system" chiamato UDF (Universal Disc Format) con il quale verranno formattati i DVD (Microsoft sta pensando di offrire un'opzione per formattare anche l'hard disk con l'UDF, eliminando subito la FAT32!). Verrà supportato dal sistema operativo il nuovo bus AGP (Accelerated Graphics Port) che eviterà di congestionare il bus PCI. Quanto illustrato finora significa che il supporto pieno al DVD non è costituito solo dall'ennesimo driver che si aggiunge alle folte schiere che popolano i nostri hard disk, ma significa introdurre nuove concezioni nell'hardware oltre che nel software.
Dal punto di vista del sistema operativo Microsoft introdurrà con Memphis i driver WDM detti anche streamer class driver (letteralmente "classe di driver per flussi"). La caratteristica di questi driver è che sono dei minidriver che faranno da interfaccia tra Windows e il driver del produttore hardware o software. In questo modo si avranno molti vantaggi: i produttori dovranno studiare dei driver molto più magri (ragionevolmente di pochi Kb), non saranno dipendenti dal sistema operativo (lo stesso driver potrà andare bene sia per Win95 che per NT), e i tempi di sviluppo (costo) si ridurranno sensibilmente.
Oltre ai driver e al nuovo bus, i nuovi sistemi comprenderanno due nuove porte veloci di cui abbiamo già in qualche modo parlato: l'USB (Universal Serial Bus) e il FireWire (conosciuto anche come IEEE 1394). Mentre l'USB comincia a comparire sulle schede madri, il FireWire sembra sia destinato ad "uccidere" l'interfaccia SCSI, ma attualmente nessun dispositivo (vedi hard disk) al di fuori delle telecamere DV (Digital Video) possiede tale porta.
Oltre a tutto questo Microsoft ha chiarito che in Memphis non sarà inclusa alcuna utilità di decompressione software né per l'MPEG2 né per il nuovo standard audio AC-3, mentre verrà riconosciuto il codice criptato di protezione dei DVD sia hardware che software.
Vorrei aggiungere, inoltre, una nota di Van Baker (studioso di marketing del mercato delle tecnologie): secondo quanto ha affermato nello studio sul FireWire, pare che esso rappresenterà già in questo anno, quello che ha rappresentato la celebre presa "jack" nella musica negli anni 50. Se tale analisi si dovesse dimostrare vera, il mio consiglio per chi sta per acquistare un nuovo PC, è quello di accertarsi assolutamente della presenza delle due porte USB (caratteristica dello standard Intel ATX) e nella seconda metà del 97 di una porta IEEE 1394, ottenibile, al momento, solamente acquistando la scheda FireWire della Adaptec.

Passaparola !

MULTIMEDIA CENTER RITIRA E VENDE SOFTWARE SU CD-ROM USATO SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

BROKEN SWORD (ITA)	£	59.900
C & C RED ALERT (ITA)	£	59.900
DIABLO (ITA)	£	59.900
F 22 (ITA)	£	69.900
FIFA 97 (ITA)	£	49.900
GP II (ITA)	£	59.900
NBA 97 (ITA)	£	69.900
NIRVANA (ITA)	£	69.900
PHANTASMAGORIA(ITA)	£	79.900
RAC RALLY CHAMP (ITA)	£	49.900
SEGA RALLY (ITA)	£	59.900
TOMB RAIDER (ITA)	£	59.900

.....E TANTI ALTRI ANCORA.....

PREZZI I.V.A. COMPRESA

RITIRIAMO IL TUO SOFTWARE SU
CD-ROM USATO
TELEFONACI X INFORMAZIONI AL NUMERO
06/765687 ORARIO 9-13 15,30-19,30
FAXACI LA TUA LISTA AI NUMERI
06/79845392 - 765687
INCONTRIAMOCI ALL'INDIRIZZO INTERNET
WWW.CDROM.IT

MULTIMEDIA CENTER ROMA GALLERIA COSMOPOLIS
METRO' NUMIDIO QUADRATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Annunci

Gli annunci devono essere spediti a ZETA-Annunci Via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a ZETA Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO monitor 15", ottimo stato di conservazione a L. 200.000 trattabili. Max serietà.
Gianluca - tel. 0773/622901 ore pasti

VENDO CPU Pentium 100 Mhz a L. 100.000 e anche CPU Pentium 150 Mhz al fantastico prezzo di L. 330.000. Il mio annuncio è valido per Roma e nei dintorni.
Andrea - tel. 06/70454277

VENDO per PC CDRom: Under a Killing Moon L. 30.000 in it., Broken Sword L. 30.000 in it., vendo joystick Wingman Light Logitech L. 30.000.
Paolo - tel. 02/9513004

VENDO stampante Olivetti DM99 monocromatica, con manuale in italiano, perfettamente funzionante, con stampa sia a foglio singolo sia a modulo continuo per sole L. 150.000 + spese di spedizione postale.
Emiliano - tel. 02/93257852 entro le 21 - A emymar@iol.it

VENDO giochi originali su CD completi di manuale d'uso e confezione: Steel Panthers L. 30.000, The Civil War L. 35.000, 1944 Across the Rhine L. 10.000, The Rise & The Rule of Ancient Empire a L. 60.000.
Massimo - tel. 02/5450499 ore serali

VENDO le seguenti riviste: Zeta dal n° 1 al 22 a L. 55.000; Consolemania dal n° 41 al n° 48 + 54 a L. 20.000; The Games Machine dal n° 73 all'83 (+ 10 CD vari) a L. 37.000; SuperConsole dal n° 1 al n° 23 a L. 58.000; Game Power dal n° 28 al n° 56 (+Help) a L. 70.000; K dal n° 66 al n° 78 +63+87 a L. 35.000; Click dal n° 1 al n° 5 e dal n° 7 al n° 11 a L. 23.000.
Marco - tel. 0444/573629 ore pasti

VENDO Matrox Mystique 2mb L. 240.000, Enciclopedia Omnia 97 De Agostini + FX Fighter L. 100.000, Tomb Raider L. 50.000, Hellbender L. 35.000, Descent 2 L. 30.000.
Davide - tel. 02/22471426

VENDO la serie completa di Zeta dal n° 1 al n° 19 e grosse quantità di K e TGM. Inoltre vendo i seguenti giochi originali: Space Quest 5, Ultima 8, Indy Car Racing, NBA Live 95, NBA Live 96 e altri. Il tutto a prezzi che sfiorano il regalo.
Davide - tel. 0823/450322

VENDO giochi originali per PC CDRom: Cronicles of the Sword (it) L. 50.000, The Neverhood (ing) L. 50.000, Tomb Raider (it) L. 40.000, Broken Sword (it) L. 40.000. Le spese di spedizione sono comprese.
Fiorella - tel. 070/341395 ore pasti

VENDO giochi su CDRom per PC: Zork Nemesis (it) L. 80.000, Fable (it) L. 70.000, Hell (it) L. 30.000, Olympic Games L. 40.000, Return to Zork (it) L. 40.000, Iron Assault L. 30.000. Tutti originali, con manuale in italiano e perfettamente funzionanti.
Mariapia - tel. 02/93257852 entro le 21

VENDO con confezioni originali ed in perfetto stato a L. 40.000 cad. Terranova (it), AH-64 Longbow (it), Descent 2; a L. 30.000 cad. US Navy Fighters Gold, Z (it), Zork Nemesis, Duke Nukem (it), Genewars, A.T.F. (it), Firefight ed altri; a L. 20.000 cad. AfterLife (it), Star Trek (it), 3D Atlas.
Marco - tel. 0368/239974

VENDO per PC CDRom i seguenti giochi tutti a prezzo vantaggiosissimo: Fury 3, ATF, Battle Isle 3, Gabriel Knight 2, Grand Prix 2, Daggerfall, Normality, Warcraft 2, Hexen.
Nicola - tel. 049/8647549 ore serali

VENDO/scambio i seguenti giochi originali per PC CDRom: Phantasmagoria L. 50.000, 11th Hour L. 40.000, NBA Jam L. 35.000, NBA Live 96 L. 40.000. Disponibili inoltre ultime novità.
Andrea - tel. 0438/501680

VENDO i seguenti giochi per PC CDRom: AH64D Longbow, Lemmings Paintball, Fifa 97, Warcraft 2, Virtua Fighter, Spycraft, 11th Hour, Big Red Racing. Tutti con scatola, manuale e in perfette condizioni, prezzo interessantissimo per tutti.
Diego - tel. 049/9385451 dopo le 16

VENDO i seguenti giochi originali per PC CDRom: F1 GP2 L. 50.000, Dragon's Lair II L. 45.000, Fifa 96 L. 35.000, Stonekeep L. 20.000.
Paolo - tel. 0383/45740

VENDO giochi originali per PC tra cui Flying Corps, Scudetto 2, Bad Mojo e molti altri.
Simone - tel. 0522/964527

CERCO

CERCO Rex Nebular o eventuale scambio.
R. Meloni - via Acradina, 14 - 96100 Siracusa

CERCO numeri arretrati delle riviste Zeta e PC Gamer annate 1995/1996. Pago L. 3.000 per ogni Zeta e L. 2.000 per ogni PC Gamer. Solo se in buono stato (senza fogli o pagine mancanti).
Luca - tel. 06/9625372

CERCO il mensile List - programmi per il tuo home computer n° 11 novembre 1989. Offro il triplo del prezzo di copertina o 10 riviste a scelta tra Chip, Microcomputer, M&P Computer, PC Magazine, Computer Club, Bit e altre.
Fabio - tel. 0965/593454 dalle 8.30 alle 11

CERCO giochi originali per PC CDRom: Destruction Derby (max 30.000), This Means War (max 20.000), Command & Conqueror (max 30.000), Simon the Sorcerer 2 (max 20.000), Discworld (max 25.000), Mechwarrior 2 (max 20.000), Woodruff (max 20.000), oppure scambio con: Civilization (CDRom), Oscar (CDRom edicola), Heretic (edicola).
Stefano Massai - via Piave, 28 - 50013 Campi Bisenzio (FI)

SCAMBIO

SCAMBIO (Siracusa città) i seguenti giochi originali: Hexen, Red Alert, S2, Quake, Alone in the Dark III, Bioforge, Inca 2, Indycar 1, Frontier, Evocation oltre il Sogno, Jewels of the Oracle.
Ranieri - tel. 0931/32588

SCAMBIO John Madden 97 con i seguenti giochi: Red Alert, Syndacate Wars o Trophy Bass II. Vendo inoltre altri giochi tra i quali Screamer L. 45.000, Sim Isle L. 40.000. Solo zona Milano.
Alessandro - tel. 90119892

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nirvana, o del videogioco morale

I giochi che sfruttano le schede acceleratrici 3D stanno diventando sempre più numerosi e fra programmatori e produttori di API (le interfacce di programmazione) per la renderizzazione di scene tridimensionali è scoppiata la bagarre.

Alanciare il guanto di sfida è stato John Carmack, geniale programmatore del motore tridimensionale di capolavori quali *Doom* e *Quake*. Il capo della id Software, infatti, dopo aver sperimentato per qualche settimana la programmazione sotto Direct 3D (la API dedicata alla grafica tridimensionale sviluppata da Microsoft), nel tentativo di realizzare una versione D3D di *Quake*, ha rilasciato dichiarazioni estremamente critiche a riguardo, votandosi a Open GL (l'API che ha avuto origine sulle piattaforme Silicon Graphics). La critica di Carmack era rivolta, principalmente, alla difficoltà d'uso di Direct 3D, le cui funzioni sono poco e mal documentate. OpenGL, d'altro canto, è uno standard affermato ormai da tempo e può contare su tonnellate di documentazione, oltre a una facilità e chiarezza estreme (almeno dal punto di vista di uno sviluppatore di motori grafici 3D!).

Alle dichiarazioni Carmack ha fatto seguire i fatti, distribuendo su Internet una versione di *Quake* per OpenGL, chiamata appunto *QuakeGL*, che sfrutta un mini driver OpenGL appositamente realizzato dalla 3Dfx per le schede che montano il chipset Voodoo (Orchid Righteous 3D e Monster 3D). La qualità di questa versione è fuori discussione: grafica in migliaia di colori, texture sfumate senza la minima traccia di spixelizzazione, giochi di luci e ombre impressionanti e un frame rate sempre ottimale nonostante l'alta risoluzione (anche se in multiplayer vi sono ancora delle sbavature da limare, ma siamo ancora a una versione beta), ma il problema è che le migliaia di acquirenti di schede acceleratrici 3D che non montino un chipset 3Dfx sono ormai fuori dai giochi (e considerate che per *Hexen II* e *Quake 2* il discorso sarà analogo).

Nel tentativo di promuovere Windows 95 come sistema principe per i videogiochi su PC, la Microsoft ha ideato le librerie Direct X, all'interno delle quali troviamo appunto Direct 3D, che avrebbero dovuto porre fine ai problemi di standardizzazione che tutti gli utenti avevano sperimentato qualche anno fa, in seguito all'avvento delle schede sonore. Ora, però, questo approccio viene posto in discussione, e non da un programmatore di terz'ordine, ma dall'idolo di centinaia di migliaia di giocatori, sparsi in tutto il mondo.

Microsoft non poteva restare a guardare e le proteste di Carmack hanno immediatamente trovato una risposta. A fornirla è stato Alex St. John, la persona che ha il compito di evangelizzare il mondo degli sviluppatori di giochi per PC all'utilizzo delle Direct X. Riportiamo di seguito uno stralcio dei commenti di St. John, distribuiti attraverso Internet. Per il momento si tratta solo di parole, ma è interessante e positivo constatare come Microsoft sia stata reattiva nei confronti delle esigenze di noi videogiocatori e non si sia arroccata su posizioni di difesa dettate da leggi di mercato più o meno incomprensibili.

"Ho ricevuto una marea di posta elettronica ultimamente, riguardo al messaggio di John Carmack su Direct 3D. Penso sia giunto il momento di fornire una risposta.. Cercherò di essere chiaro e conciso, in modo che tutti possano capire. Abbiamo lavorato a lungo con la id durante la realizzazione delle Direct X. La maggior parte dell'architettura e della filosofia di queste librerie ha tratto origine da suggerimenti ricevuti da John quasi tre anni fa.

Ovviamente, mi spiace apprendere che uno dei nostri primi e più preziosi clienti non è soddisfatto, e tenteremo di porvi rimedio. La maggior parte delle lamentele di John si possono ridurre a "Direct 3D è troppo complicato da utilizzare e da capire". Ha ragione: abbiamo lavorato male nel fornire una documentazione solida e del codice d'esempio per Direct 3D in modalità immediata (si tratta della modalità più veloce, utile per sfruttare al massimo le risorse hardware N.d.R.). Se uno dei programmatori più abili nella grafica 3D in tempo reale non riesce a comprenderlo, chi può essere in grado di farlo? È chiaro che abbiamo sbagliato. La maggior parte dei titoli Direct 3D che vengono pubblicati ora, o che verranno pubblicati a breve scadenza, sono stati sviluppati con l'assistenza dei nostri tecnici e del nostro laboratorio di conversione.

È chiaro che la nostra API non è sufficientemente semplice o ben documentata per poter essere facilmente appresa e adottata, e per questo ci scusiamo. Siamo a conoscenza di questo problema già da qualche tempo, e sono in preparazione molti nuovi esempi di programmazione e una documentazione più chiara. Nel frattempo la id e le altre case che stanno sviluppando titoli importanti dispongono di un invito sempre valido per il nostro laboratorio di conversione, per qualsiasi loro esigenza.

Siamo certi che Direct 3D possa essere difeso dal punto di vista tecnico, la sua filosofia è di fornire un modello standard per i driver delle schede 3D per il mercato di massa. Non è stato disegnato per essere il motore di renderizzazione definitivo, John ci supererà sempre. Il suo obiettivo è di fornire un accesso veloce all'accelerazione hardware. Questa è stata la richiesta numero uno avanzatami da John negli incontri preliminari: "toglietemi la vostra API ingombrante dai piedi e lasciatemi arrivare al metallo". Questo è esattamente ciò che fa Direct 3D, sicuramente non nel modo più elegante, ma lo fa. Dispone di driver per tutte le schede in commercio sul mercato di massa, OpenGL no. L'hardware dedicato ai PC da gioco sarà molto differente da quello che si trova in un Silicon Graphics e OpenGl non sarà in grado di evolversi abbastanza in fretta da tenere il passo.

Nella prossima versione di Direct 3D includeremo una nuova API per il disegno dei triangoli, un documentazione più chiara e un sacco di esempi di codice. Incoraggio John e chiunque altro a dargli un'occhiata, potrebbero scoprire che tutto è molto più chiaro."

Sicuramente non siamo giunti al capitolo finale di questa saga, ma potete stare certi che ZETA vi terrà informati sull'evoluzione di questo mercato, che sembra destinato a svolgere un ruolo sempre più importante nel tempo libero di chi utilizza il PC per giocare.

P.S. Colgo qui l'occasione per salutare tutti i lettori di ZETA che mi hanno accompagnato per questi due anni. Siete stati fantastici e meritate la rivista più bella del mondo. Cedo il posto ad Andrea Maselli, a cui va il mio più sincero "in bocca al lupo" e saluto Alberto e Riccardo, che mi hanno insegnato tanto e a cui va il merito di aver inventato le riviste di videogiochi in Italia. Siete grandi, ragazzi!
Andrea Minini Saldini

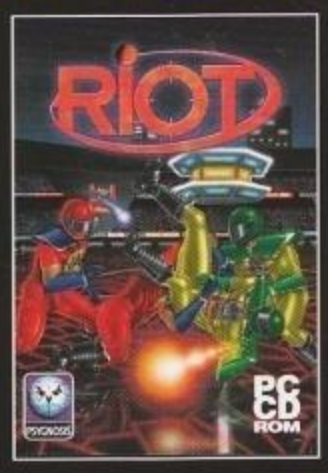
a cura di Andrea Minini Saldini (gorman@ilmioweb.it)

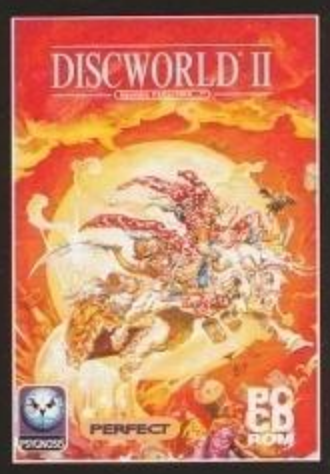
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

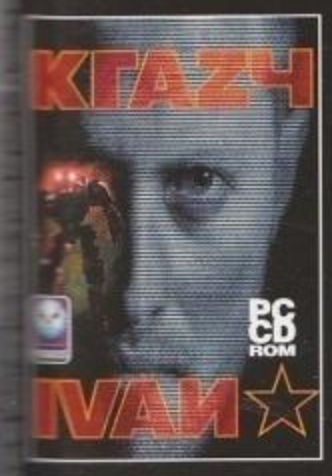
http://www.oldgamesitalia.net/

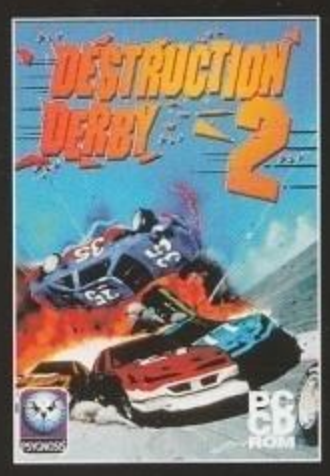
QUANDO LA QUALITÀ SI VEDE E SI SENTE!

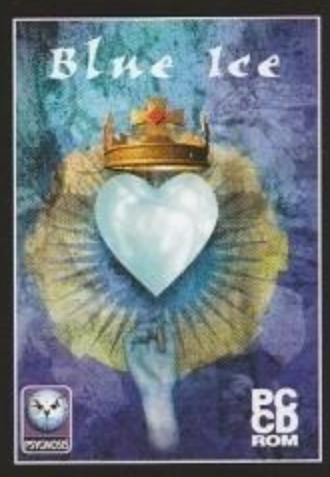
ECCO I 7 TITOLI CONSIGLIATI DA











COLLEZIONALI TUTTI!

FORMULA 1

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

FORMULA 1

- TUTTI I CIRCUITI DELLA STAGIONE AUTOMOBILISTICA: 17 TRACCIATI, UNO IN PIÙ RISPETTO ALLE ALTRE SIMULAZIONI SPORTIVE DI QUESTO GENERE
- GRANDE NUMERO DI VISUALI DI GIOCO, PER UNA SIMULAZIONE AL MASSIMO DEL REALISMO
- DATABASE COMPLETO DI IMMAGINI E INFORMAZIONI SU PILOTI E VETTURE DEL CAMPIONATO DI F1
- PIENO SUPPORTO PER LA SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX E DIRECT 3D
- DUE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, UNA CORSA CONTRO IL TEMPO SULLO STILE DEI MIGLIORI COIN-OP, O SIMULAZIONE, PER UN CAMPIONATO VERO E PROPRIO

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz (con scheda 3DFX)
- Pentium 120 MHz (con supporto Direct3D)
- 16 MB di RAM
- 45 Mb di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows®95

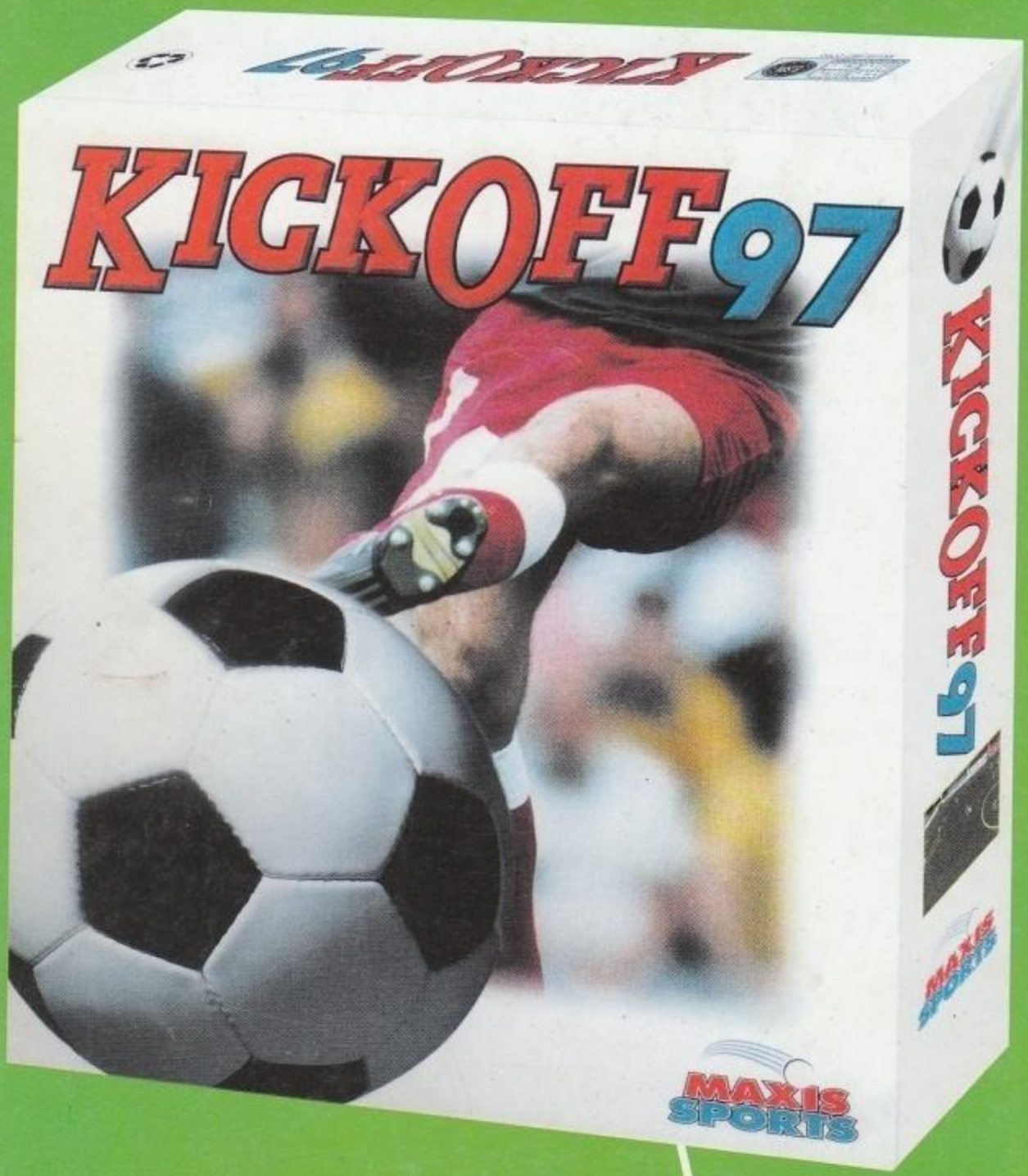
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCENDI IN CAMPO E VINCI!!



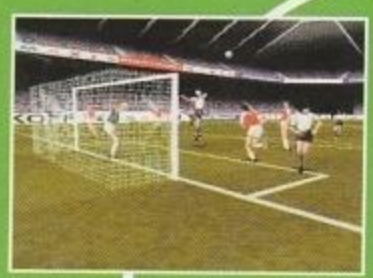
KICKOFF 97

- UTILIZZO DEL MOTION CAPTURE CON GIOCATORI PROFESSIONISTI COME PATRICK VIERA, DAVID SEAMAN E IAN WRIGHT
- POSSIBILITÀ DI CREARE LE PROPRIE SQUADRE PERSONALI, UTILIZZARE QUELLE DI CAMPIONATO O QUELLE INTERNAZIONALI
- NUOVE ROUTINE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA BRAVURA E I VOSTRI NERVI...
- ACTION REPLAY E SALVATAGGIO VELOCE PER IMMORTALARE I MOMENTI D'ORO DELLA TUA SQUADRA.
- 3 DIVERSI TIPI DI STADIO, 307 SQUADRE, 5200 GIOCATORI E TUTTI I NUMERI PER ESSERE CONSIDERATO IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO DELLA STORIA

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o comp.
- Joystick o Joypad



MANUALE IN ITALIANO

PC CD ROM

ANCO

KAPPA: voto 930
PC GAME PARADE: voto 87%

DISTRIBUTORE

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

© 1997 Anco Games and Maxis, Inc. All right reserved worldwide. Screen displays vary by computer. KickOff is a trademark and Maxis is a registered trademark of Maxis, Inc. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners.

7 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/